Drakar och Demoner

KAOS

VÄKTARE



KAOS VÄKTARE

Konstruktion:
Magnus Seter, Johannes Nesser, Michael Stenmark

Redigering:
Magnus Seter, Henrik Strandberg

Illustrationer:
Jens Jonsson, Michael Stenmark

Grafisk form:
Håkan Ackegård

Omslag:
Les Edwards

Original:
Håkan Ackegård

Produktion:
Nils Gulliksson

Repro och tryck: Tryckproduktion, Västerås,

INNEHÅLL

Scan: ???
PDF: Jonas



De bloddrypande klorna gled tankspritt med ett gnisslande ljud mot den släta stenväggen. Det svaga kluckande ljudet från Varelsens hals hade upphört när striden tagit sitt slut, dess ögons glöd hade falnat, dess törst hade stillats, för stunden.

De blodiga resterna av sönderstyckade kroppar låg utspridda över rummet. Det hade varit en kort, men intensiv strid. När de först hört ljudet, det svaga kluckande ljudet, och i skräck börjat söka efter honom, hade han för första gången på mycket länge, lett sitt hånfulla och rakbladsvassa leende.

Mörkret, som varit så kompakt att ljussfären från deras lykta krympt till en svag, vit prick, hade skrämt dem till vanvett. Någon hade blivit nervös, ryckt till, slagit sönder lyktan mot golvet, och sedan skrikit till. Då hade han tagit den första.

Helt ljudlöst. När de övriga hade hunnit sansa sig och började leta efter varandra i mörkret, saknades redan en. Han njöt när han tänkte tillbaka på deras desperata rop ut i tomrummet — och svaret, det enda svar de fick, var det kluckande ljudet, som han då låtit stegras en smula.

De tystnade efter en stund. Han kunde höra ett svagt snyftande ljud, förmodligen från kvinnan. Männen hade satt sig ned till ett hastigt krigsråd. Han kunde höra dem. De hade tappat all uppfattning om riktning, och de var blinda som hade de saknat ögon, och någon magiker hade de inte heller som kunde rädda dem undan detta helvete.

Varelsen hade beslutat sig för att ta kvinnan först. Blixtsnabbt var han framme, och hon hann inte ens skrika. En av männen svepte sitt vapen mot honom, träffade i axeln så hårt att han slungades tillbaka. Men smärtan hade bara eggat upp hans stridslust, och med ett morrande ljud kastade han sig fram mot männen.

De flesta dog utan att hinna uppleva det. En lät han kvävas av sitt eget blod. Han önskade att han kunde berätta för dem hur vackert de hade dött, och hur tilltalande för honom deras skräck hade varit. Men de var döda, och döda lyssnar inte.

Varelsen tog några försiktiga steg på marmorgolvet, och i ett svagt ögonblick tyckte den sig känna uppvaknandets svaga ljusstrimma jaga bort det töcken av blodigt och helvetiskt vansinne, som fyllt hans sinne så länge han kunde minnas.

Sedan försvann känslan, men vetskapen om att den dykt upp, fanns kvar. En plötslig våg av skuldkänslor sköljde över honom, slungade honom snabbt och abrupt djupt ned i det ruttna förfall av blodtörstiga och hämndfyllda kval som utgjorde hans självmedvetande. Vetskapen om att han, Varelsen, en gång varit någonting annat än just en Varelse, skapade ett ångestfyllt skri inom honom.

De plötsliga skuldkänslorna och insiktsfullheten var inte ovanligt förekommande, ofta dök de upp precis efter att hans blodtörst hade stillats, när hans lystnad efter livskraft bejakats med överväldigande styrka, och ett sorts disharmoniskt lugn slagit sig till ro i hans utmattade själ. Han stod inte ut med den.

KRASCH! Varelsen skapade en bräsch i väggen med ett kraftfullt slag. Han byggde upp sin ilska på smärtan i den mörka, bloddrypande klon. Ilska, mer ilska, behövde han. Varelsen hade inte tid att tänka, att känna efter inuti sin klena skalle — ty där fanns bara desperation att hämta.

Och det fanns bara ett botemedel mot desperation. Blod, tänkte han. Mer blod. Ännu fanns det kvar i närheten; levande, pumpande blod. Varelsen kände doften av det. Livsbejakande, rött, friskt blod. Blod som väntade i andakt på honom; på Varelsen. Han kände dess dragningskraft, dess vilja att få lägga sig till ro, och levras i svarta, tjocka klumpar mot evighetens vita marmor.

Varelsen gick ut på jakt.

INLEDNING

I tusen och åter tusen år har magiker och lärda män försökt finna den yttersta sanningen om vår värld. Oräkneliga dagar har använts till att forska i uråldriga dokument, till att tämja och förhöra väsen från andra världar och till att utföra experiment som raserat de fundament och murar som omger vår gåtfulla existens.

Få har funnit det de sökte och många har fallit offer för sin egen törst efter kunskap. Otaliga är de som inte har kunnat hantera de krafter de i övermod och ignorans har framkallat.

De som lyckats räknas bland de största magikerna genom tiderna och deras resultat och de sanningar de funnit finns nedtecknade i uråldriga luntor och arkana rullar, gömda i mörka bibliotek, skyddade av fasansfulla drakar och mörka demoner.

Det är från dessa böcker vi har hämtat den kunskap som här skall redogöras.

MULTIVERSUMS URSPRUNG

I början var universum uppfyllt av kaotiska krafter, och fruktansvärda vindar ven genom rymdens svarta mörker. Dessa krafter var onda och mörka, och de världar och varelser som skapades utplånades i nästa ögonblick av andra kaoskrafter. Så fortsatte det i många årtusenden innan kaos till slut skapade ljuset.

Ur kaos uppstod till slut en kraft som var en direkt motsats till mörkret och ondskan. Ett ljus uppstod och detta kunde mota tillbaks gränserna för kaos inflytande. Runt ljuset skapades nya världar, och på dessa kunde högre makter skapa nya varelser.

I gränslandet mot kaos mötte de högre makterna som flockats kring ljuset kraften från de kaotiska makterna i ständiga konflikter. De yttersta världarna blev slagfält där ljusets väktare stod emot kaos och förintelse.

Men försvaret mot kaos var svagt och horder av onda varelser strömmade över våra världar. Snart brann krigets eldar natt som dag på alla världar över vilket ljuset föll. Varelser och djur fångades av kaos och förvreds till monster och bestar, onda kreatur som än idag vandrar över våra världar.

För att hindra kaos från att nå ljuset och förgöra det, gick de högre makterna samman med de högsta magikerna bland titanerna och tillsammans reste dessa mäktiga varelser dimensionsmurarna. Dessa murar avgränsade världarna från varandra och delade upp ljusets domän till ett Multiversum, bestående av ett oändligt antal avgränsade världar, alla med sina egna lagar och förutsättningar.

Detta stoppade de kaotiska makterna vilka nu fann sig vara fångade på olika världar, med fysiska murar som hindrade dem att tränga längre in till ljusets hjärta. Striderna mot kaos fortsatte på varje enskild värld, men de onda makterna hade hindrats att invadera nya världar.

För att hindra kaos från att bryta sig in i Multiversum upprättades Demonicum. Detta var en ring runt ljuset som bestod av de yttersta världarna, vars dimensionsmurar var gränser mot kaos. På dessa världar sattes demonerna att vakta Multiversum mot kaos destruktiva krafter. Väktarna hade skapats.

Demonerna gavs krafter att stå emot de styrkor som oupphörligt kastade sig mot de murar som skyddar våra världar. De gavs förmågor större än andra raser och endast drakarna kunde mäta sig med de mäktigaste väktarna.

Under väktarnas beskydd fick Multiversum en tid av fred och lugn. Men dåraktiga magiker kallade demonerna till våra egna världar och gav dem en första smak av frihet. Väktarna glömde sitt ursprungliga uppdrag och lyfte blicken mot nya erövringar.

MULTIVERSUMS UPPBYGGNAD

Vår värld är endast en liten del av den helhet som är vårt Multiversum. Detta Multiversum består av ett oändligt antal världar, åtskilda av de urgamla dimensionsmurarna. Varje värld är unik men följer de lagar som de högre makterna bestämde för länge sedan.

Mellan två murar kan det finnas ett oändligt antal världar, oerhörda rymder och flammande stjärnor, men murarna kan också begränsa en rymd som inte är större än ett hus, med en värld befolkad av mystiska existenser av ren energi. Inom Ljusets domäner, som är en beteckning på Multiversum som förekommer bland icke-magiker, är möjligheterna otaliga.

I mitten av Multiversum strålar ljuset från en okänd källa. Kring detta ljus skapades de världar som idag utgör Multiversum.

De inre världarna befolkas av de högre makterna som styr över alla andra världar. Dessa världar präglas av renhet och är befolkade av andevarelser utan fysisk form, men med mystiska förmågor och kraften att manifestera sig på andra världar i Multiversum. Närvaron av kaos på dessa världar är begränsad, men även här råder ständigt krig mot de mörka krafterna.

Alltefter som man avlägsnar sig från ljuset förflyttar man sig genom dimensionsmurarna till nya världar. När ljuset avtar i styrka ändrar sig också karaktären hos världarna. De blir mer fysiskt orienterade och harmonin avtar. En ständig kamp förs mellan kaos och dessa världars invånare. Sådan är vår värld, och vi kan tydligt se spåren efter krigen och inflytandet från kaos, både i omgivningen omkring oss och i hjärtat hos de som omger oss.

Det finns även världar där kaos har krossat motståndet totalt. Där lever varelser i största plåga och kaos regerar ostört.

I gränslandet mot kaos, längst bort från ljuset, ligger de sista utposterna av Multiversum. Dessa världar bildar en bräcklig frontlinje mot det virvlande vansinnets önskan att slita sönder ordningen på de världar som sluppit ur dess grepp. Här försvaras Multiversum av de demoniska väktarna och deras tjänare, de ondskefulla demonerna.

DIMENSIONSMURARNA

De murar som de uråldriga krafterna uppförde fyller många uppgifter. Den ursprungliga var att hindra kaos från att invadera nya världar och på detta sätt nå ljusets källa. Med murarna hoppades man stoppa den invasion som hotade att förgöra de nya världarna.

Tills murarna skapades hade kaosmakternas generaler kunnat föra sina styrkor och arméer från värld till värld, alltid djupare in mot ljusets ursprung.

Dimensionsmurarna satte stopp för detta. De delade fysiskt av världarna från varandra, och ledde till att de nu inte har någon fysisk kontakt. Detta stoppade invasionen men fångade även härer av kaosvarelser på de världar de redan nått, på gott och på ont.

En annan anledning till att dimensionsmurarna uppfördes var för att förhindra de folk som bodde på de yttre världarna att ta sig till andra världar, och slutligen till de inre världarna. Tanken på detta oroade de högre makterna då de förutsåg en tid då deras egna skapelser skulle bli mäktigare än de själva och kullkasta den ordning de själva skapat. För att fördröja detta skapades dimensionmurarna.

Det enda sättet att färdas mellan världarna är magi. Genom att använda sig av mäktig Portalmagi kan en magiker öppna en temporär eller permanent portal i dimensionsmuren. Denna portal tillåter magikern att åkalla varelser från andra världar, eller rent av själv bege sig till nya, okända jaktmarker.

PORTALER

Med hjälp av mäktig magi kan magiker öppna portaler till andra världar. Man kan sedan färdas genom dessa portaler och förflyttas till dessa nya, främmande världar eller slita nya varelser till vår egen existens.

Det är ytterst svårt att öppna portaler direkt från en värld till en annan. Endast de skickligaste och mäktigaste magikerna kan kontrollera flödet av energi så att sådana portaler öppnas. Det är en av de farligaste magiformerna och kräver år av utbildning och forskning innan man kan tillämpa den.

Det vanligaste sättet att färdas mellan olika existensplan är att vandra den grå vägen. Med Portalmagi kan magiker öppna en portal in till ett mystiskt plan som fungerar som länk mellan alla världar i Multiversum. Detta plan kallas de Grå hallarna, och kallas även av kunniga magiker för det astrala planet.

DEN ASTRALA FORMEN

Alla varelser och föremål har en astralform. Denna form skapas och formas av de energier som väver samman Multiversum och av levande varelsers psykiska och mentala egenskaper, och är en spegelbild av dess verkliga form. Föremåls astrala former skapas av dess "minne" av sin form som är förborgat i dess innersta beståndsdelar.

Astralformen är bunden till den fysiska kroppen men kan lämna den under vissa speciella förhållanden. Detta kan ske under trans eller när en varelse är hypnotiserad och är en form av spiritism.

Astralformen är den enda som kan existera i de Grå hallarna. När man passerar en portal in i hallarna bleknar den fysiska kroppen och endast den astrala bilden finns kvar. När man lämnar de Grå hallarna och återvänder till en materiell värld återfår man sin fysiska form.

Även i den verkliga världen har astralformen betydelse. Alla varelser efterlämnar ett astralt spår efter sig, oavsett om de flyger eller vandrar på marken. Allt eftersom tiden förflyter bleknar det astrala spåret bort och upplöses. Dessa spår kan följas av varelser med mystiska krafter eller av de fruktade demonjägarna.

DE GRÅ HALLARNA

Då man stiger genom en portal tar man oftast steget in i de Grå hallarna. Den fysiska existensen bleknar och kvar finns bara den mentala och psykiska identiteten, en grå och färglös spegelbild av den fysiska kroppen. Man lämnar den färgsprakande materiella världen bakom sig och stiger in i en ödslig pelarsal. Perspektivet förvrängs och alla färger sugs upp av hallarnas ytor. Kvar finns endast en grå, ödslig vy.

Portalen som man passerade lyser dystert upp alkoverna, portalerna och de groteska statyerna som smyckar det livlösa palatset. Väggarna skyms av en obestämd dimma som sveper in föremål och portar och skänker salarna ett skrämmande liv.

Efter en tid bleknar även portalen och man finner sig ensam i de enorma hallarna.

Den stängda portalen har nu tagit formen av en järnport smyckad med uråldriga runor. Porten är låst med invecklade mekaniska lås, tillverkade i en svunnen tidsålder. Bredvid porten sitter en stenplatta monterad och inristad i denna finns den runa som representerar den värld man just lämnat bakom sig.

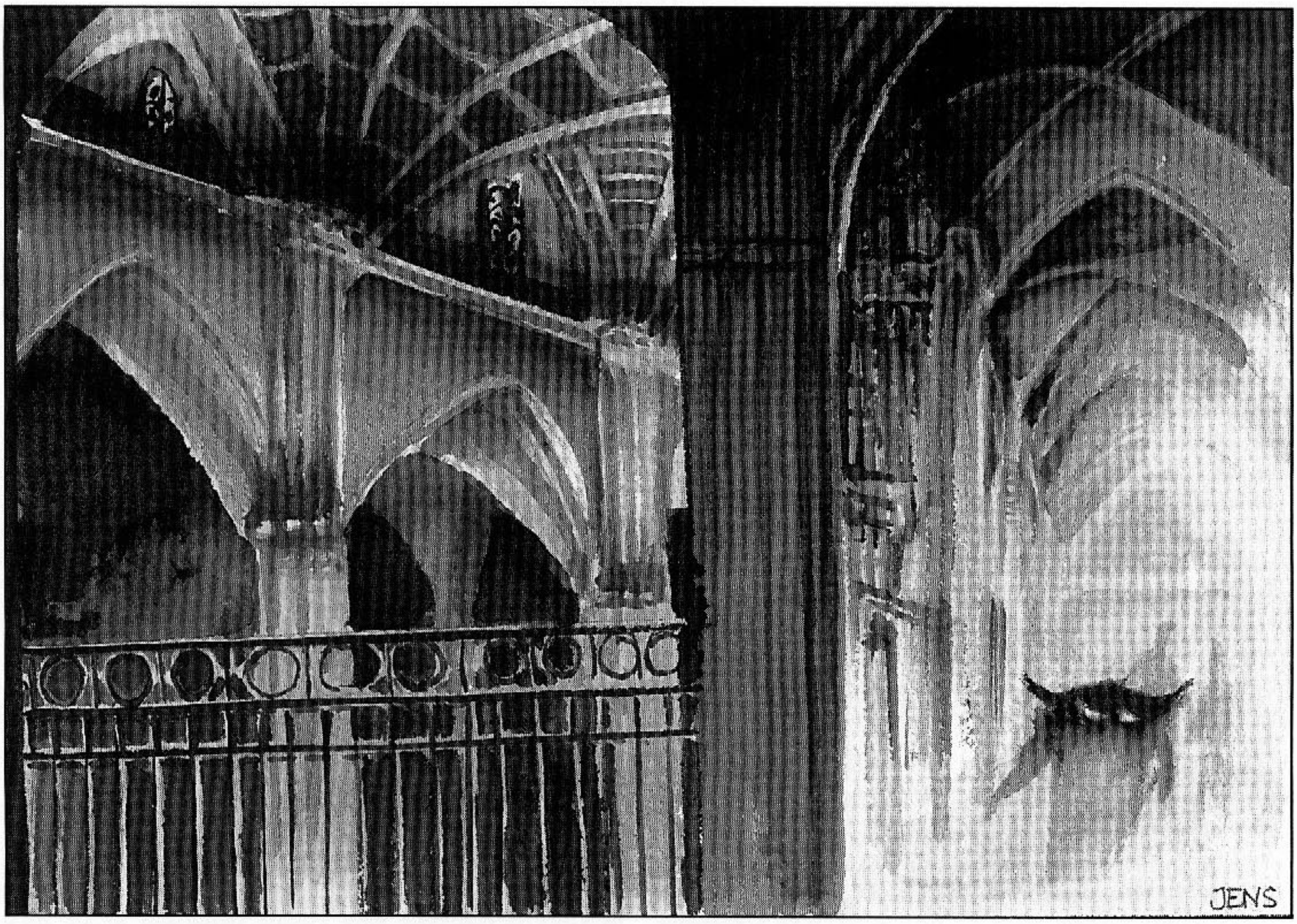
Vandrar man längre in i de Grå hallarna, förbi de enorma pelarna som bär upp det välvda taket, finner man att de enorma salar som innehåller portalerna endast är små rum i det större palatset. Vandringen tar besökare genom ändlösa grå salar, fyllda med minnen från svunnen tid. Snart försvinner all känsla för riktning och avstånd och utan de rätta kunskaperna eller med den rätta hjälpen är man vilse och förlorad.

Som ensam vandrare i de Grå hallarna kan man vandra i oändliga tider utan att möta någon annan varelse. Ändock finns där andra olyckliga varelser som på något sätt dömts att vandra planlöst i urminnes tid omkring i hallarna. Magiker, krigare och hjältar, demoner eller drakar. I palatset finns det rum för alla.

ATT FÄRDAS I DE GRÅ HALLARNA

Med de rätta kunskaperna eller hjälpmedlen finns dock möjlighet att säkert finna sin väg genom de Grå hallarna. Detta för resenären till den av de oändligt många järnportar som om den öppnas med Portalmagi leder till det rätta existensplanet.

Det bästa sättet att finna rätt väg i de Grå hallarna är att ha en gedigen Kunskap om Multiversum. Denna färdighet bör kompletteras med kännedom om den värld man söker.



Om man besitter dessa kunskaper finner man instinktivt rätt väg genom de Grå hallarna. Detta minimerar den tid som går åt att finna rätt port där magikern kan öppna en ny portal. Om en resenär vandrar för länge i de Grå hallarna finns det risk att han glömmer sin fysiska form, och blir dömd att vandra utan kropp i all evighet, eller tills han kan finna en ny.

Om man har tillgång till hjälpmedel som astralkartor som förfärdigats av tidigare resenärer, blir den tid man irrar bland de grå stenpelarna ytterligare förkortad.

Farorna

De Grå hallarna är oändligt stora. Enorma pelarsalar leder till rum fyllda av statyer och andra glömda konstverk. Ytan är oöverskådlig och inget liv stör friden.

Men det finns faror i de enorma salarna. Astrala manifestationer av resenärer som förlorat all riktning och hopp driver genom dimman, i hopp om att finna någon som kan hjälpa dem ut. Demoner utan kropp, magiker som förlorat sin kunskap, äventyrare som litat på turen, alla finns de där, och alla hoppas de att de skall finna vägen ut.

Dessa förlorade varelser vandrar planlöst genom hallarna, släpandes sina kroppar från hall till hall i förhoppning om att någon gång hitta en öppen portal. Om de skymtar ljuset från en öppen portal kommer dd att snabbt försöka nå denna innan den stängs.

Beroende på om varelsen varelser är god eller ond kommer den antingen att stiga fram och be om hjälp eller anfalla den som stiger in genom portalen. Varelsen försöker sedan smita ut genom portalen för att återfå sin fysiska existens. Om varelsen befunnit sig alltför länge i de Grå hallarna kan det ha hänt att den har glömt sin fysiska existens. Då försöker den besätta den första kropp den finner utanför portalen.

Om portalen redan är stängd när varelsen når fram söker fången intensivt efter den som öppnade den, i hopp om att magikern finns inne i de Grå hallarna, sökandes efter en annan port.

Om den astrala fienden finner magikern följer den efter på avstånd i väntan på att en ny portal skall öppnas. Då gör den ett försök att nå portalen och återigen uppnå en existens i en fysisk dimension.

Om magikern eller portalresenären hinner kan de försöka hindra den astrala inkräktaren från att passera genom portalen. Strider som då utvecklas är mycket farliga då de drar till sig uppmärksamhet från övriga fångar i de Grå hallarna. Detta är en ovälkommen uppmärksamhet då dessa fångar ofta är vilsna demoner, fyllda av raseri.

Det säkraste sättet att undvika detta är att ha Kunskap om Multiversum. Detta minimerar den tid man behöver tillbringa i de Grå hallarna och därmed risken att man blir upptäckt och anfallen.

Strider i de Grå hallarna

När man öppnar en portal till de Grå hallarna finns en risk att denna upptäcks av en varelse som gått vilse i de Grå hallarna. Denna risk är 1 på 20. För varje timme som sedan tillbringas i de Grå hallarna ökar risken med 1, upp till 5, som är maximum. Efter detta avtar risken med 1 per timme för att till slut vara 0.

Om man vandrar i de Grå hallarna är risken störst att dra till sig ovälkommen uppmärksamhet kort efter att portalen

öppnats. Sedan lämnar man antingen hallarna eller uppslukas av dess oändlighet.

Om man skulle bli upptäckt av en annan varelse inne i hallarna är risken stor att denne anfaller. Strid i de Grå hallarna skiljer sig i grunden inte från vanlig strid men det finns några saker man måste tänka på.

När man skall hantera strider i de Grå hallarna är det viktigt att komma ihåg att varelser som finns där endast är astrala spegelbilder av deras verkliga kroppar. Fysisk materia kan inte existera där. När en person besöker de Grå hallarna är det bara hans psykiska krafter som räknas.

En person som färdas i de Grå hallarna kan inte besitta några fysiska egenskaper. Personen behåller sin PSY, KAR och INT, samt en grå skuggbild av den form den hade när den klev in i de Grå hallarna. En följd av detta är att alla färdigheter som ska användas i de Grå hallarna måste vara baserade på INT, KAR eller PSY. Detta leder till att följande regler gäller i de Grå hallarna:

- Alla färdigheter som i det vanliga livet är baserade på INT, PSY eller KAR är även i de Grå hallarna baserade på INT, PSY eller KAR, och behåller sina gamla färdighetsvärden.
- Alla andra färdigheter är baserade på PSY. (Hoppa, Rida, Smyga, Slagsmål, Akrobatik, m. fl. är alltså baserade på PSY i de Grå hallarna.)
- De färdigheter som nu är baserade på PSY, men tidigare var baserade på någon annan grundegenskap, behåller sina gamla värden, men får inte överskrida personens PSY.
- Skador räknas i PSY, inte i KP. Storleken spelar alltså ingen roll.
- Magi fungerar som vanligt, men alla fysiska besvärjelser blir omformade till en mental motsvarighet. (ELD, BLIXT, SPLITTRA m.fl. besvärjelser blir alltså MENTAL ELD, MENTAL BLIXT, MENTAL SPLITTRING, osv.) Magi som skadar gör detta i psykisk form, dvs i PSY-poäng istället för KP.
- Vapen fungerar som vanligt med följande skillnad; skadan beror helt på angriparens psykiska styrka, och inte på vapnet. Se tabell nedan:

PSY	Skada	PSY	Skada
1–10	1T2	23–26	1T10
11–14	1T4	27–30	2T6
15–18	1T6	31–34	3T6
19–22	1T8	osv...	

- Vill man parera med ett vapen absorberar vapnet/skölden också beroende på hur hög PSY den som parerar har. Använd tabellen ovan för att avgöra hur mycket skada pareringen absorberar.

Att bli sårad i de Grå hallarna

De skador man får i de Grå hallarna är rent psykiska, och påverkar inte den fysiska kroppen, eftersom den inte existerar i de Grå hallarna.

Om man blir så pass skadad att man får noll i PSY i de Grå hallarna, dör man. Den astrala formen upplöses och själen är dömd att vandra för evigt i de Grå hallarna, utan makt att ta sig därifrån utan hjälp.

PORTALER TILL ANDRA EXISTENSPLAN

Som förut nämnts finns det också möjlighet att öppna portaler som leder direkt till andra världar. Detta kräver mäktiga besvärjelser som endast behärskas av de mest kunniga magikerna. Besvärjelsen är mycket kraftig och om följderna om man misslyckas är katastrofala.

De energier som måste kontrolleras för att man skall kunna öppna en portal direkt till en annan värld är vilda och oberäkneliga. Risken att misslyckas och därmed öppna en portal till en helt annan och mycket farligare värld är överhängande. Besvärjelsen försvagar även magikern i sådan grad att han kan ha svårighet att möta eventuella faror på andra sidan portalen.

Fördelen med detta förfarande är att man slipper möta de faror som lurar i de Grå hallarna.

DE YTTRE VÄKTARNA

Sedan de magiska energierna upptäcktes har magiker i Drakar och Demoners värld använt dessa krafter för att snärja varelser från andra världar. Med mäktiga ritualer har demoner och andar åkallats och bundits i vår värld, på gott och på ont.

Av de varelser som visade sig vara styrda av de kosmiska lagarna och kunde nedkallas och kontrolleras, har demonerna visat sig utöva den största lockelsen på våra magiker.

Dessa varelser besitter makt och krafter som kan kanaliseras eller utnyttjas av den som har de rätta kunskaperna. Deras sinne gjorde också att demonerna fann nöje i att köpslå med magikerna, för att på så sätt locka dem i deras fördärv. Med list och svek steg demonerna in i vår värld, för att där finna nya jaktmarker och en flykt från sitt oändliga krig mot kaosmakterna.

DEMONICUM

Då de väldiga dimensionmurarna restes som skydd mot kaos insåg de högre makterna att det behövdes ytterligare murar för att skydda Multiversum. För att uppnå detta skapades Demonicum.

Demonicum är samlingsnamnet på det oändligt antal världar som ligger längst bort från ljuset. Alla dessa världar är befolkade med vad som har kommit att kallas demoner. De världar som fyller Demonicum utgör de yttre murarna mot kaos och där rasar ett ständigt krig mellan de invaderande kaosarméerna och demonernas horder.

De världar som existerar i de dimensioner som Demonicum utgör varierar alla med en mystisk och kaosartad

mångfald. Dels är de styrda av de makter som en gång skapade alla världar och dels påverkas de av sin närhet till kaos. Detta har också påverkat de varelser som befolkar Demonicum.

Världarna är befolkade av demoner, vilkas ursprungsuppgift var att skydda Multiversum mot invasion från kaos. Demonerna rustades med mäktiga förmågor och gavs krafter vida överstigande andra folks, allt för att på bästa möjliga sätt möta kaos och dess ondskefulla krafter. Demonerna har också påverkats av sin närhet till kaos och detta har lett till att de utvecklat förmågor och färdigheter som inte ens de högre makterna kan kontrollera.

Demonernas natur visade sig snart vara till nackdel för dem. Även om de besitter kunskap om magi och andra krigskonster är de för evigt snärjda i de magiska strömningarna. De är därför underkastade de ritualer som gör det möjligt för en magiker från vår värld, eller vilken annan värld som helst utanför Demonicum, att rycka en demon från dess hemvärld och få den att materialisera sig här.

När de första demonerna nedkallades till andra världar insåg de att det fanns sätt att fly från den uppgift de tvingats att utföra. De smakade den första friheten och började smida planer för att en gång kunna fly från Demonicum. Genom dåraktiga magiker vilka satte sin tillit till demoner med falska tungor släpptes detta gissel lös över Multiversum.

Under de oräkneliga tusentals år som förflutit sedan de första demonerna blickade ut över Demonicum har Multiversum förändrats. Nya världar har skapats i närheten av ljuset och Demonicum har trängts allt längre ut, bort från Multiversums mitt. De urgamla demonerna har för länge sedan glömt sina uppgifter som väktare. Under de evigheter som förflutit har de vuxit i styrka och makt. Nya demonraser har avlats fram, nya krafter och begåvningar har tillkommit och demonernas riken har vuxit i omfång.

DEMONERNAS NATUR

Demonicum består av ett oändligt antal världar. Demonerna som befolkar dessa världar har alla möjliga former och förmågor. Mångfalden är oändlig och alla demoniska raser har sina egna särdrag och unika krafter. Det finns dock gemensamma drag hos alla demoner och detta har sitt ursprung i det faktum att de alla blev skapade för att försvara Multiversum mot kaos.

De högre makterna skapade en varelse som bättre kunde stå emot den kraft att förändra som kaos har, än de förhållandevis svaga folken på världar som ligger närmare ljuset, t. ex. vår egen värld.

En demon har ett högre medvetande och stora mentala krafter som gör att den inte lika lätt som exempelvis de svagsinta människorna faller undan för det virvlande vansinnet. En demon är självständig och har svårt att underordna sig andra varelsers vilja. Detta kan endast åstadkommas med våld eller genom att använda magi. På detta sätt förtrycks demonernas tjänare och slavar vilka utgör stommen i Demonicums arméer.

Självständighet leder till att demoner helt saknar skrupler och moral. Demoner är kända som falska bestar som sviker sina ord om de inte binds av högre makter eller de kosmiska lagarna.

Medlidande saknar helt betydelse för en demon. De är inte utrustade med de känslor eller värderingar som har givits en sådan stor roll i t. ex. vår egen värld.

I demonernas natur ligger också deras aggressivitet vilken kan ta sig utlopp på många olika vis beroende på vilken rang demonen har. Denna inställning hos alla demoner skall stå emot den vildsinthet och besatthet som kaosarméerna visar.

Aggressiviteten har kompletterats med de demoniska förmågorna. Alla demoner besitter olika förmågor beroende på vilken värld som är deras ursprung. Dessa förmågor är alltid orienterade så att de är användbara i kampen mot kaos.

Demonerna har på egen hand utvecklat en hunger efter makt i alla dess former. Denna hunger har visat sig vara ytterst farlig då enstaka demoner materialiserat sig på andra världar och där utnyttjat sina avsevärda förmågor till att tillfredsställa sin hunger och sin aggressivitet. Hungern efter makt har också ökat allteftersom tiden har runnit iväg. Demonerna söker sig till nya världar, antingen för att utöka sina egna riken men också för att undkomma rivaler och fiender.

VÄKTARNA

Demonicum styrs av hundratals mäktiga demoner. Dessa var de första som skapades och de kallas i legenderna för väktarna. Det är de som är generalerna i kriget mot kaos, och de är tillsammans med drakarna de mäktigaste varelserna i detta Multiversum.

Deras krafter är enorma och har under årens lopp växt och utvecklats så att de nu utmanar de högre makterna om herraväldet i Multiversum.

Väktarna har oinskränkt makt över världarna i Demonicum. Där bygger de upp sina arméer och försvar mot kaos, men även försvaren mot de andra väktarna. Rivaliteten är stor mellan dessa varelser och ett demoniskt inbördeskrig rasar på alla världar i Demonicum.

Ingen demonolog har ännu lyckats kalla en väktare till en annan värld mot dennes vilja. Väktarna är för mäktiga för att låta sig nedkallas av en dödlig magiker, men det finns tillfällen då de lämnat Demonicum och frivilligt hörsammat en mäktig varelses kallelse. De gånger detta har hänt har det fått katastrofala konsekvenser. Världar har brunnit och dimensionsmurar rämnat då väktarnas demoniska inflytande stört Multiversums magiska strömningar.

De tre mäktigaste väktarna är Nehcrom, Bemoth och Caliban. Dessa härskar över ett stort antal världar och alla andra demoner erkänner deras makt. De kallas för de Tre väktarna och beskrivs detaljerat i var sitt kapitel.

DEMONHOVEN

Demonernas styrelseskick grundar sig på ett utpräglat hierarkiskt system. Alla demoner inordnar sig enligt detta mönster och det upprätthålls med järnhand av väktarna. I sina enorma palats samlar de enorma demonhov där de mindre mäktiga demonerna tävlar om väktarnas gunst.

Om en större förändring i denna struktur uppstår, t. ex. frånfället av en hatad härskare, kommer den kvarvarande horden av demoner på nytt inordna sig i dessa grupper. Sådana förändringar är alltid våldsamma och kaotiska.

Paschorna

Direkt under väktarna står demonhärskarna, de mäktiga paschorna. Det är dessa demoner som legenderna i vår värld är baserade på. De finner stort nöje i att hörsamma dåraktiga nedkallelser och ser ofta dessa som en möjlighet att fly från demonhoven och upprätta egna riken på andra världar. De gånger de kallats till denna värld har det oundvikligen lett till enorm förödelse.

Demoner av denna rang är de mäktigaste av de demoner som mer eller mindre regelbundet besöker vår värld. De är också de mest hänsynslösa. I en värld där styrka, makt och förmåga att intrigera är de viktigaste attributen har dessa varelser nått högst upp på stegen. Deras krafter är enorma och de kommenderar otaliga horder av lägre stående demoner.

Demonhärskarna väljer oftast att manifestera sig som enorma bestar. Detta är en indikation på deras makt och injagar respekt i mindre mäktiga demoner. I Demonicum har paschorna förmågan att ändra storlek efter eget tycke.

Krigardemoner

Dessa demoner står direkt under paschorna och styr de otaliga horderna av yngre demoner. I Demonicums arméer har de rollen som officerare, med ansvar över fotsoldaterna, demonträlarna.

Trots sina krafter är Krigardemonerna hunsade av sina herrar. De får springa otaliga ärenden åt paschorna och agerar ofta brickor i deras spel om makt och väktarnas gunst. De belastas med stort ansvar och bestraffas hårt när de misslyckas.

Krigardemonerna är de vanligaste demonerna i Drakar och Demoners värld. Beroende på den ställning de innehar kan deras krafter vara enorma. Likt sina herrar kan de variera enormt i storlek.

När de uppträder i vår värld släpps alla frustrationer de har över sin position vid demonhoven loss. Krigardemoner utnyttjar alla möjligheter att stanna på andra världar där de kan fly från sitt förtryckta liv och upprätta sina egna demonhov.

Demonträlar

Demonicums världar är fyllda av demonträlar. De utgör stommen av väktarnas arméer, och agerar fotsoldater eller trälar åt de mäktigare krigardemonerna och paschorna.

Demonträlar betecknas av lärda demonkunskapare som yngre demoner, och detta är en reflektion över deras makt. De är förhållandevis maktlösa i jämförelse med äldre demoner och flesta demonträlar dukar under för de förhållanden som råder i Demonicum. De som överlever växer i styrka, för att slutligen upptas som krigardemoner.

De yngre demonerna är sällan större än en människa, även om undantag finns. De är oftast krigare och utnyttjas i de enorma arméer som fyller Demonicum.

Demonetter

Längst ner på skalan står demonetterna. Detta är demoner utan någon reell makt, ofta utan fysisk form. Deras storlek varierar men de är sällan större är en tvärhand höga. De återfinns på alla demonvärldar men deras krafter är svaga och de utnyttjas av alla andra demoner till olika enkla göromål. Deras position i Demonicum kan jämföras med den ställning som djuren har i vår mänskliga värld.

VÄKTARNAS RIKEN

De världar som fyller rymden i Demonicum är otaliga. Förhållandena på världarna varierar i oändlighet och ingen kan säga med säkerhet hur en demonvärld är uppbyggd i detalj..

De mest kända världarna är utan tvekan Caboon, Leithicor och Calibandium. Dessa världar styrs av de Tre väktarna och dess demoner vandrar ofta i vår värld, nedkallade av dårar utan kunskap. Dessa tre världar, deras härskare och deras invånare presenteras i separata artiklar.

Förutom dessa världar finns det ett otal ökända hemvister för demoner som besökt vår värld. Några av dem beskrivs kortfattat här.

Inferno

Inferno har en stark koppling till andra världar, och dess väktare, furst Zahmet, härskar där över många världars döda. Inferno har invaderats av kaosmakterna och deras inflytande där är stort. Inferno beskrivs närmare i *Drakar och Demoner Monster*.

Gehenna

I vår värld talar man ofta om Gehenna, eldarnas rike. Detta brinnande kaos har lockat många demonologer i fördärvet då de nedkallat de fruktade elddemonerna utan att ha de rätta skyddsbesvärjelserna.

De samstämmiga uppgifter som vi funnit om Gehenna är få. Betvingaren Tordh den milde beskrev Gehenna som "En enslig värld, utan vanliga livsformer. De brinnande vildmarkerna är endast befolkade av bestialiska demoniska väsen begåvade med eldens makt."

Under senare tid har alkemister och yngre demonologer framfört en teori som vinner allt mer mark. De hävdar att Gehenna saknar syre och är uppbyggt efter andra grundläggande fysiska lagar än vår egen värld. Allt som kommer ifrån Gehenna, till och med dess själva atmosfär, skulle sålunda flamma upp till eld vid kontakt med syrerika världar som vår egen.

Gehenna ruvar allt jämt på sina hemligheter. Inga kända resenärer har någonsin kommit tillbaka efter att ha givit sig av mot eldarnas värld. Inte ens andra demoner härstammande från andra världar och dimensioner tycks besöka Gehenna.

Världen används främst av väktarna som en källa till kraft och förstörelse. När man öppnar en portal till Gehenna slungas en kaskad av förtärande eld ut och en demon eller

magiker kan styra denna som ett vapen. Det är detta som ofta refereras till som demoneld.

Att öppna en större portal till Gehenna utan kraftig skyddsmagi kan få katastrofala konsekvenser och såväl magikern som dess motståndare stryker med i den flammande härd som släpps lös.

De demoner som bebor Gehenna är flammande monstrum, så kallade elddemoner. Dessa demoners kroppar brinner med en aldrig falnande glöd. Utanför sin egen värld är Gehennas demoner tjänare åt väktare, paschor och högre demonologer.

NIFLHEM

Niflhem består av fem världar som cirklar kring en död stjärna. Där härskar den eviga kölden och isdemoner dansar i enorma ispalats, endast upplysta av det bleka skenet från den döende stjärnan.

Niflhems demoner lyder under Tauftamir, en mäktig väktare och en av Nehcroms allierade. Niflhems demoner har ofta skepnaden av människor eller alver, men formade helt av is. De har förmågan att framkalla isande vindar och att med skön sång lura resenärer i fördärvet.

LIBRICUM

För magiker och lärda män är Libricum den intressantaste världen. Där härskar kunskapsdemonerna. Libricums yta tas till stor del upp av uråldriga tempel och enorma bibliotek. De ytor som inte täcks av bibliotek upptas av enorma ruiner, från en svunnen epok.

All kunskap i Multiversum finns samlad på denna värld, samlad i enorma läderinbundna böcker.

Libricums demoner har alla mänskliga former och är klädda i mörka kåpor. Deras anleten döljs av kåpans huva. Det enda man kan se av deras kroppar är de smala, vita händerna, som ofta håller en skriftrulle eller en läderinbunden bok.

RASERNAS SYN PÅ DEMONER

Alla olika raser och folk som förekommer i *Drakar och Demoners* värld har sin egen syn på demoner. Dessa är baserade på den uppfattning om demoner som är starkast i deras enskilda kulturer och de motsatsförhållanden som gäller för den rasen.

Det finns alltid de som anser sig kunna kontrollera demoner och deras krafter. De vanligaste anledningarna till att olika raser gör detta diskuteras också.

Människor

Det var människor som först öppnade portalerna till Demonicum och släppte lös demonvärldarnas fruktansvärda invånare i *Drakar och Demoners* värld. Detta och människans mångfald har inneburit att de har drabbats hårdast av demonernas härjningar.

Detta har grundlagt den gängse uppfattningen om demoner, vilka ses som ondskans hantlangare, svekfulla kreatur och monster utan hänsyn eller medlidande. De som ger sig hän åt forskning om demoner är fruktade och hatade. Om de upptäcks trakasseras och förföljs de, i syfte att fördriva eller förgöra hotet om en invasion av demoner.

Detta synsätt går i stort sett igen i alla civiliserade mänskliga kulturer och är det förhärskande i *Drakar och Demoners* tid.

Lågt stående kulturer har ibland skapat kulter kring demoner som varit bundna på detta existensplan eller kontrollerade av en mäktig demonolog. Demonen betraktas då som ett gudomligt väsen och kulturens själsliv cirklar kring den fruktansvärda varelsen. Detta leder oftast till att kulturen utvecklar en okontrollerad aggression mot andra folkslag.

Även mycket högt stående civilisationer har byggt sin kultur kring demoner. I dessa fall har det varit kulturer med många skickliga magiker och lärda där all sorts forskning om de kosmiska energierna uppmuntrats. Demonerna har blivit en del av samhället, antingen som vakter, krigare eller tjänare. Detta har fortgått under en viss tidsrymd men demonerna har alltid slagit tillbaks mot sina degenererade herrar. Blodiga revolter har krossat dessa riken och endast tomma och ödsliga ruiner påminner om deras existens.

Mänskliga demonologer drivs oftast av nyfikenhet och en vilja att få kunskap om tingens väsen. Detta utvecklas ofta till ett maktbegär, men då människor i stort har en kort livslängd blir försöken att bemästra de högre demonerna fåtaliga, och tragiska.

Alver

Demonernas förstörelselusta har grundlagt alvernas syn på dem. De ses som själlösa monster, oftast framkallade av de impulsiva och tanklösa människorna. Demoner förgörs utan misskund av alviska demonjägare och många av de främsta demonbetvingarna är alver.

Det finns ingen plats eller förståelse för demonologer i alvernas samhälle. Demonologi är ett vanhelgande av naturen och de krafter som alverna värdesätter högst och de som upptäcks utöva dessa konster förgörs utan nåd.

Detta till trots har det funnits mäktiga demonologer bland alverna, vilka har tillhört de mäktigaste magikerna genom tiderna då de har använt sina långa liv till att förfina sina kunskaper om magi. Till skillnad från människor drivs alviska demonologer enbart av ondska och maktbegär. De har tiden för sig och utnyttjar sina kunskaper till att bygga upp arméer av demonkrigare. Alvdemonologer återfinns aldrig bland andra alver.

Dvärgar

Detta folk har alltid motsatt sig allt magiskt. Deras förhållande till jorden och berget har inneburit en motståndskraft mot magi och detta har tagit sig uttryck i en instinktiv motvilja mot allt magiskt.

Då demoner i högsta grad är en produkt av de kosmiska energierna finns redan här grunden för dvärgarnas ovilja. Denna späds på ytterligare av dvärgarnas misstänksamhet mot allt främmande. Inställningen blir en hälsosam misstänksamhet mot demonologer och deras verksamhet. Demoner bedöms efter den natur den uppvisar. Om den utgör ett hot mot dvärgarna förgörs den, om inte så ignoreras den i största möjliga mån. Demoner anses alltså inte vara enbart av ondo, det är snarare så att demonernas största fel är att

de inte är dvärgar, en åsikt som går igen i dvärgarnas syn på andra folk.

Men dessutom misstros demoner starkt, eftersom man ofta har åsett hur deras svek mot andra folk har resulterat i förödelse och tragedi. Om en demon skulle upptäckas i ett dvärgrike samlas de bästa krigarna och prästerna för att nedkämpa hotet. Detta görs mer i förebyggande syfte än av känslomässiga skäl.

Denna misstro och dvärgarnas misstänksamhet mot magi innebär att det inte finns många demonologer bland dvärgarna. Lärda historiker hyser misstankar om en eller två dvärgmagiker som enligt legenden kan ha varit demonologer. Detta förnekas naturligtvis av dvärgarna och eftersom deras bibliotek och arkiv är stängda för icke-dvärgar kan dessa rykten inte verifieras.

Ett av de få skälen till att en dvärg skulle bli demonolog är girighet, då magikern skulle utnyttja demonen för personlig vinning. Dvärgar är av tradition inte intresserade av att lägga länder ovan jord under sig, vilket tillsammans med deras starka lojalitet mot de etablerade kungliga blodslinjerna förklarar varför demonologer inom dvärgarnas folk inte skulle eftersträva världslig makt, något som skiljer dvärgarna från både människor och alver.

Halvlängdsmän

Demoner är så fjärran som möjligt från den uppfattning om ett hälsosamt äventyr halvlängdsmän har, och de hyser därför en enorm fruktan för dessa bestialiska varelser. De ses som elaka lögnare, skövlare och mordgalna bestar.

Detta rykte har demonerna förtjänat vid de få tillfällen då en demon blivit sedd i ett område bebott av halvlängdsmän. Dessa händelser är fåtaliga, men har grundlagt den avsky och fruktan dessa små fridfulla varelser hyser för dem. Ofta används de fruktansvärda bestarna i sagor och berättelser för att skrämma barn till lydnad.

Halvlängdsmännens kultur och sinnelag har lett till en total avsaknad av demonologer bland dem. Eftersom ytterst få av dem ens blir magiker är detta förståeligt. Det är också ovanligt att halvlängdsmän ägnar sig åt en verksamhet som är så oberäknelig som demonologi.

Om en verksam demonolog av en annan ras skulle upptäckas i ett område bebott av halvlängdsmän är det troligt att dessa skulle betala enorma summor till demonjägare och andra magiker för att ta hand om problemet. Under inga omständigheter skulle halvlängdsmännen försöka fördriva demonologen på egen hand.

Ankor

Även om magin är en väl utvecklad konstart bland ankor är förekommer inga nutida praktiserande demonologer. Detta är ett resultat av de fatala experiment som utfördes av en grupp ankmagiker i ankornas gryning. Det faktiska händelseförloppet är inte känt men har resulterat i att demonologin som sådan inte existerar bland ankor.

Den händelsen och den särskilda hänsynslöshet demoner visar ankor har lett till ett hat mot alla demonologer och eventuella demoner. Detta hat manifesterar sig inte som en fruktan, som hos halvlängdsmännen, utan som en okontrollerad ilska. Om en demon eller demonolog upptäcks i ett anksamhälle mobiliserar detta sina yttersta resurser och utplånar hotet. Denna ilska gränsar till bärsärkagång och är väl känd hos demonologer av andra raser. Därför undviks anksamhällen av demonologer och svagare demoner. Mäktigare demoner har däremot ett perverst nöje i att rasera och skövla ankornas byar och städer, och kan ofta inrikta mycket av sin kraft för att få ett sådant tillfälle.

Enstaka ankor har blivit demonjägare, men är då uteslutna ur ankornas gemenskap. De är respekterade och hyllade men anses vandra på de dömdas stig. Samröre med dessa tros leda till undergång. Ankornas demonjägare är alla tränade av människor eller alver.

Svartfolk

Synen på demoner bland svartfolk är mer accepterande än hos andra raser. Detta beror förstås på att deras natur ligger ganska nära varandra. De fruktas på grund av sina krafter och på grund av den oberäknelighet de uppvisar, men svartfolken förstår demonernas drift att skövla, ödelägga och föra krig. Deras svekfulla uppträdande ses av svartfolken som ett utmärkt karaktärsdrag och demonernas magiska förmågor höjer dem ytterligare i anseende.

Demoner av lägre rang ses ofta som hjältar och förebilder av svartfolk. Deras krafter är användbara i de flesta operationer som företas av svartfolk.

Mäktigare demoner ses med ohöljd beundran och fruktan. De krafter de uppvisar leder ofta till att de förvirrade och lättpåverkade svartfolken ser demonen som en gudom. På detta sätt uppstår sekter och korståg mot andra folk, ledda eller inspirerade av en mäktig demon.

Den största anledningen till att svartfolk inte har många demonologer är deras oförmåga att förstå vad någonting överhuvudtaget handlar om. De har svårt att hantera de magiska energierna och saknar tålamodet att utvecklas till demonologer.

De som lyckas uppnår oftast inte någon högre nivå då de snart faller offer för de allt mäktigare demonerna de åkallar. De svartiska demonologerna som har uppnått hög status är ofta kontrollerade och beskyddade av en mäktig demon som använder magikern för sina egna ändamål.

NEHCROM — DEN BEHORNADE

Den jättelika tronsalen vibrerade av märklig och uråldrig kraft. Allt ifrån de ändlösa väggarnas svarta stenmönster till den förvridna tronen, sammanfogad av tusentals skelettfragment, genomsyrades och bands samman av denna kraft, ty detta var Nehcroms säte.

I sina svarta kåpor stod demonens präster i en halvcirkel framför sin härskares tron. De bar märkliga stavar, väldiga bokverk eller magiska artefakter som symboler för sin makt.

Mellan dem och tronens fot knäböjde en storvuxen krigare av mänsklig härkomst, iförd en nedblodad rustning. Mannen höjde sakta sitt huvud och lät sin stadiga blick fokusera någonstans inne i de skuggor där han antog att demonväktarens huvud befann sig.

"Mästare! Jag lägger åter dina fienders ömkliga kvarlevor vid dina fötter som ett tecken på att jag hållit vår pakt. Tusen och åter tusen liv har jag släckt i ditt namn."

Ur den blodiga manteln som krigaren burit kastade han ut skelettdelar framför tronen. Hundratals benbitar studsade över det svarta stengolvet i en makaber dans.

Ett lågt gurglande hördes då demonen sakta reste sig upp. Ett makabert format huvud sköt ut i ljuset och de rödglödande ögonen flamma med en ohelig eld. Nehcrom ställde sig upp i sin hela längd, ruskade på sina väldiga horn, som för att skaka loss årtusenden av stelhet ur kroppen.

De svarta prästerna sänkte sina kåpklädda huvuden och drog sig nervöst tillbaka över golvet.

"Jessop, krigaren, du höll din pakt med mig. Det skall du rikligt belönas för!"

Med ett skri av bottenlös smärta föll krigaren ned på golvet, med händerna för ansiktet. Kroppen skakade i vilda ryckningar och det mardrömslika skriket ville aldrig nå ett slut. Jessop dunkade sitt huvud mot stengolvet, reste sig upp på knä och stirrade med ögon sjuka av smärta mot sin herre.

"Se så mitt barn, smärtan lär du dig att leva med. Från och med nu kommer alla att frukta dig. Du kommer att bli en sann krigare, en av Nehcroms härförare. Se så... le!"

Nehcrom slängde tillbaka sitt groteska huvud och brast ut i ett ondskefullt skratt som ekade längs de höga väggarnas pelarvalv. Så vände sig väktaren om och vandrade bort från tronen, mot nya fältslag, nya strider. Prästerna drog sig ut ur ljuset och försvann in i mörkret.

Ensam kvar, fylld av den bittraste smärta satt Jessop på knä med sitt för evigt flammande huvud. Gnistor föll mot det kalla stengolvet och Jessops bittra tårar fräste när de slukades av elden. Jessop, krigaren, hade fått belöningen för sina lojala dåd i den yttersta väktarens tjänst.

Nehcrom är den yttersta väktaren, det första försvaret mot de anfallande kaosarméerna. Väktaren gavs av sin skapare kraften att leda härskaror och att föra krig mot allt som kunde tänkas hota de inre världarna.

Demonens kraft hämtas från det ohöljda våldets kall, skövlandet och ödeläggandets lag. Under hundratals årtusenden har Nehcrom utkämpat oräkneliga bataljer och han har vuxit i kraft i takt med att hans fiender besegrats.

Nehcroms krafter är nu så stora att han öppet revolterar mot de högre makterna. Han har brutit med sina skapare och format ett eget rike över vilket han regerar som en gudom.

Nehcrom tar sin kraft från döden och blodspillan. Outsläcklig i sin törst efter segerns rus hetsar Nehcrom sina anhängare att utsläcka ännu mer liv och spilla än mer blod. På detta vis ökar Nehcroms makt allteftersom hans kämpar nedlägger fallna fienders ben vid Demonens tron.

Utseende

Nehcroms fysiska gestalt tar formen av en väldig humanoid, tre gånger längre än en människa. Anletet domineras av de djupt sjunka ögonen, den enorma rovdjurskäften och de två kraftiga horn som löper ut från tinningarna. Demonen är muskulös och huden är skarpt linjerad med ytligt liggande blodådror.

Kroppen pryds av mängder av horn och utväxter. Demonens sträva och ärrade hud är rödbrun till färgen.

När demonen själv deltar i stridens hetta bär han en svart och blodröd rustning smidd av hårdaste metall i demonens svavelstinkande vapensmedjor.

KHLA

Den mäktige Nehcroms rike går under namnet Caboon, en tom och kall rymd fylld av ödelagda världar. Dess enda fasta "kropp" är Khla, en svart klippa som svävar i den av kaotiska urladdningar upplysta rymden.

På denna kalla himlakropp har demonen uppfört ett ändlöst palats, ett svart befästningsverk som täcker hela dess yta och sträcker sig långt ned inuti dess svarta djup. På Khla sitter Nehcrom den svårmodige på en tron uppförd av krossade fienders befästningar och kvarlevor.

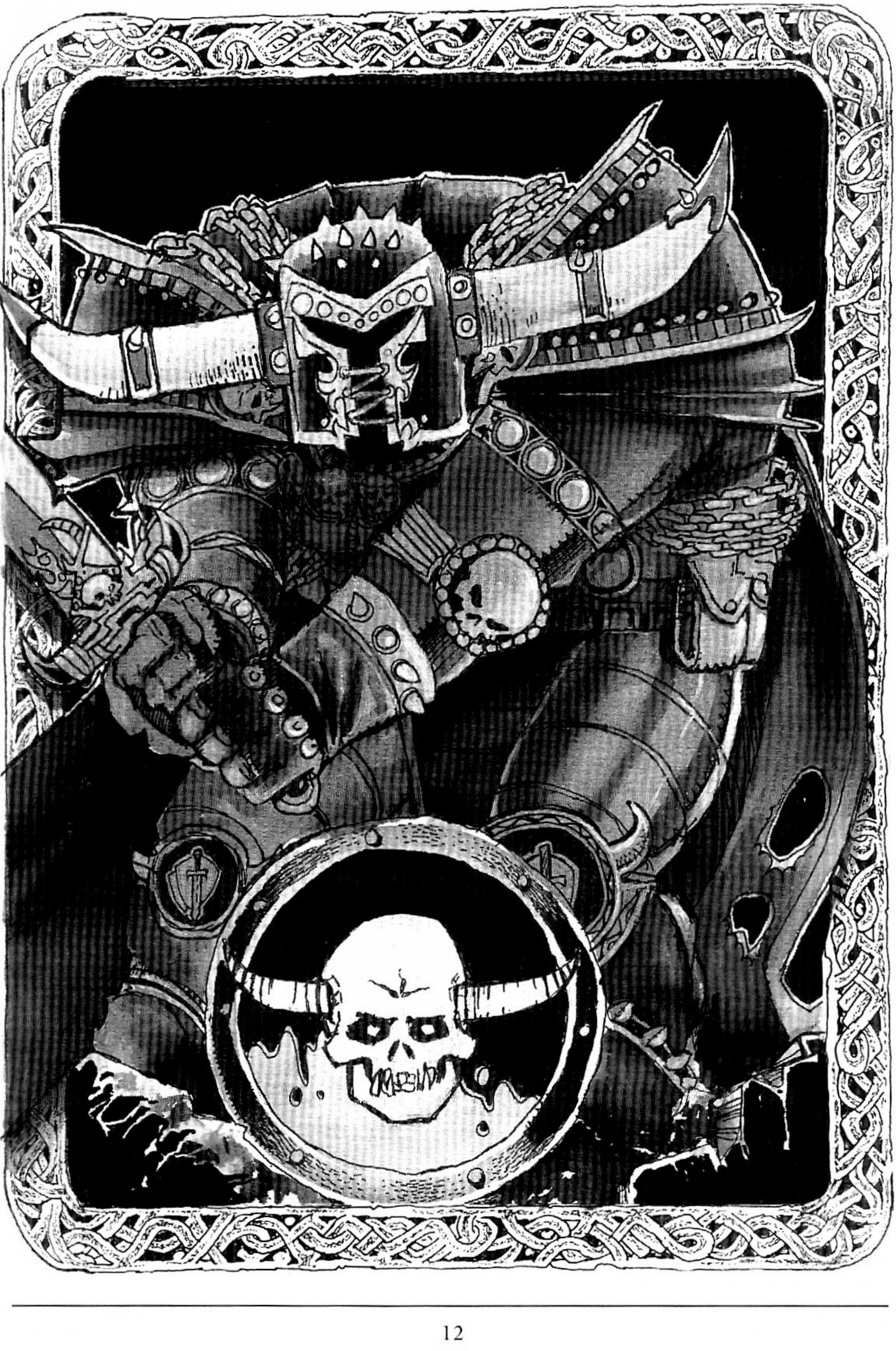
Inga av de ursprungliga livsformerna i Caboon är längre vid liv. Endast Nehcroms vanskapta och framavlade bestar och stridsmän bebor dess ödelagda ruiner.

Den svarta fästningen på Khla

Den svarta klippan Khla har under Nehcroms styre sakta men säkert förvandlats till ett ointagligt befästningsverk. Tusen och åter tusen bastanta stenmurar löper i ett förunderligt mönster över dess sargade yta. Vindbryggor, fällgaller och bastanta järnportar skiljer av fästningens tusentals sektioner från varandra.

Svarta tornspiror fyllda av utsirade demonhuvuden och mardrömslika grotesker sträcker sina svarta silhuetter mot den blåsvarta skyn. Väldiga tempelbyggnader reser sig innanför murarna.

Här samlas Nehcroms svarta prästerskap för sina oheliga seanser och för att utveckla sina demoniska förmågor. De fruktansvärda härförarna i Nehcroms armé drillar sina styr-



kor på de svarta borggårdarna och under dem arbetar smidesmästarna i de fuktiga vapensmedjorna.

Än djupare ned i klippans mörker sliter slavar oavbrutet i de ändlösa gruvgångarna för att förse det stora krigsmaskineriet med råvaror som metall och sten. Från de kilometerlånga fängelsehålorna hörs de olyckliga fångarnas klagan och smärtfyllda vrål.

Hela tiden lyfter och angör demonens väldiga krigsskepp Khlas hamnar. Skeppen är fyllda med trupper på väg till och från krigshärdar i Demonicum. I en aldrig sinande ström rör sig soldater, slavar och tjänare genom den ändlösa fästningen.

Nehcroms vapensmedjor

Från klippans djup hörs hammarslagen från de dunkla vapensmedjorna. Där, i ljuset från härdarnas flammande eldar, smids besjälade vapen och gigantiska krigsmaskiner av lägre demoner och förslavade smidesmästare.

Nehcroms vapensmeder är oerhört skickliga och det finns inget vapen eller ingen krigsmaskin de inte kan frambringa. I de stora smedjorna formar de med hjälp av hammare, härd och demonisk magi de mest fruktansvärda vapen.

Besjälade svärd härdade i demonblod, krigsmaskiner styrda av demonetter och magiska yxor med kraft nog att döda drakar. Utan vila, dag som natt, arbetar slavar och demonträlar i dessa svavelstinkande vapensmedjor för att förse Nehcroms krigsmaskin med dödsbringande redskap.

VÄNNER OCH FIENDER

Nehcrom har många fiender. Demonen representerar den grymmaste och mest påfallande sidan av Demonicum och är därför den naturliga fienden för en mängd folkslag och raser. Älvfolken ser Nehcrom som naturens direkta motsats, en fiende till livet självt. Alla älvfolk är svurna fiender till Nehcroms stridsmän.

Bland väktarna är Nehcroms mäktigaste fiende Bemoth. Bestarnas furste önskar se Nehcrom död och krig pågår ständigt mellan de två väktarnas härer.

Caliban ser med delade känslor på Nehcrom. Dels räknas krigets demon som en fiende men Caliban är medveten om den hjälp han har av det kaos Nehcrom lämnar efter sig under sina fälttåg i Demonicum och på andra världar.

Svartfolk hör till de få folkslag som inte avskyr demonen. De ser Nehcrom som en mäktig fiende men svartfolk kan lätt fås att dyrka Nehcrom och följa hans demoniska arméer i strid. De tar med lätthet fasta på demonens ideal och följer fanatiskt demonens tjänare.

De som följer Nehcrom är allihop individer som liksom sin herre dyrkar striden och tror på den starkes rätt att härska. De är oftast krigare eller representanter för andra yrkesgrupper där döden spelar en stor roll i yrkesutövandet. Lönnmördare och bödlar har en fallenhet att dyrka Nehcrom.

Nehcroms krigskampanj

Den yttersta väktarens ursprungliga uppgift har sedan länge givit vika för Nehcroms törst efter strider och segrar. Genom att krossa sina fiender och allt som hotar Demonicum utövar demonen indirekt sitt kall.

Nehcrom låter sig emellertid inte nöja sig med detta. Han ägnar all sin tid åt att planera nya krigslister och drar ideligen upp nya fälttågsplaner.

Hans första mål är att enväldigt härska över Demonicum. Därefter kan ingenting stoppa Nehcroms horder från att välla in över de svagare världarna i Multiversum.

Ett led i denna plan är kriget mot Bemoth som pågått i århundraden. De första segrarna ersattes dock snart med hårda bataljer och trots att Nehcrom vunnit många världar och lagt under sig Bemoths trogna vasaller har de världar som ursprungligen hör till Bemoth inte kunnat kuvas. Bestarnas furste är en fiende med långt större kraft än vad den yttersta väktaren någonsin räknat med.

Nehcrom låter sina förtrupper ta sig in till de inre världarna genom att sända ut sina demontjänare och sina edsvurna stridsmän genom dimensionsmurarna. Dessa skapar krig och grogrund för träta mellan folk och riken.

I vår värld rider svarta krigare som i lönndom tjänar blodsdemonen och nedlägger fiender till dennes ära. Det finns sällskap som ägnar sig åt intriger och sår split för att krig skall uppstå. Nehcroms plan är att sedan blanda sig i leken med löften om hjälp till de stridande i utbyte mot gentjänster.

När så alla världar har förvandlats till krigiska infernon skall de svaga och uttröttade folkslagen ge efter för Nehcrom, fältherren.

Demonens horder

Den behornade demonen har samlat en mäktig här av lägre demoner, krigarbestar, besudlade krigare och blodtörstande monstrum runt sig. Horderna är organiserade i en strikt hierarki med fältherrar och demonpräster högst upp. Dessa styr den väldiga krigsmaskinen med total auktoritet.

Nehcroms svarta präster

Runt krigsdemonen har ett mystiskt prästerskap formats. Det består av tjänare till väktaren, människor, avfälliga alver, dvärgar och andra varelser som i sina ambitioner efter makt slutit långtgående pakter med Nehcrom.

Prästerna studerar demonens krig, dennes makt och krafter. De rider själva med horderna mot demonens fiender. De studerar ingående den högre krigskonsten och låter fältherrar utföra deras strategier och experiment.

Många av dem har belönats med olika demoniska förmågor och har för länge sedan förlorat sista drag av mänsklighet.

Alla präster i Nehcroms tjänst bär svarta kåpor med Nehcroms symbol fäst på ryggen. Skriftrullar och stora bokverk i läderväskor hör till den spartanska utrustning de bär med sig.

Symbolik

Demonens symbol är ett behornat kranium, ofta svart mot en röd bakgrund. Nehcroms förkämpar bär denna symbol på sina fanor, på rustningar och vapen och det förekommer att de har märken på kroppen i form av krigsmålning eller tatueringar.

Om kultister eller dyrkare inte officiellt visar upp sina symboler brukar de fästa demonens tecken väl dolda så som på insidan av kläder och utrustning.

BEMOTH — BESTARNAS FURSTE

Nattens kyla var bitande, även för den sena höstkvällen. De höga monoliterna kastade långa och spöklika skuggor över det uråldriga templet, rest av okända demondyrkare. Fullmånens bleka sken fyllde stencirkelns mitt och gav ljus åt de kåpklädda magikerna, så att de kunde läsa ur de åldrade skriftrullarna de höll i sina händer. Försiktigt, med långsamma och högtidliga rörelser ströddes det röda pulvret ut och de sista magiska symbolerna och skyddscirklarna formades.

Med ens avstannade alla aktiviteter. Magikerna formade en vid ring inne i stencirkeln och fokuserade sina krafter till mitten av templet.

Clerion den gamle var den ende som kände de uråldriga besvärjelserna väl. Hans mörka och sjungande stämma bar fram de mytiska orden, vars ursprungliga innebörd sedan länge glömts:

"Antorach tol Bemoth... Antorach tol Leithicor... Cadicum tul Nerocq"

Orden vaggade in de församlade i en drömsk stämning. Den verkliga världen blev allt mindre påtaglig för dem och trots att vinden sakta ökade i styrka kändes den och kylan allt mer avlägsen. Ljuset i cirkelns mitt, ovanför det stora pentagrammet, tycktes mattas. För ett kort stund blev dess centrum svart, som om ljuset inte kunde tränga ut från en osynlig sfär. Magikerna kunde känna att energifälten runt om dem förändrades.

Plötsligt fanns en ny kraft närvarande, en mäktig och hotfull kraft. Mörkret började upplösas i små sporadiska blixtrar och klotformade energiurladdningar. Sakta men säkert kunde de dåraktiga demonologerna se hur en mörk gestalt framträdde genom töcknet.

Väldiga horn, rödglödande ögon och en massiv kropp tog form. Varelsen reste sig sakta upp från sin hukande ställning. Moln av ånga lämnade demonen genom de vidöppna näsborrarna. Den lät sin genomträngande blick svepa över de närvarande. Det kändes som om deras hela jag blev skärskådade, som om demonen kunde se rakt in i deras själar. Varelsen utstrålade kraft, absolut makt och auktoritet.

De yngre magikerna kände hur nervositeten steg. Detta var Bemoth, den andre väktaren, vilddjurens herre och bestarnas furste. Det var härskaren över Leithicors otämjda vildmarker som tornade upp framför dem. Ett dovt, guttuRalt morrande hördes då den väldiga demonen vilade sin blick på Clerion. Den gamle magikern böjde vördnadsfullt på sitt huvud och tog till orda.

"Så vi möts igen, Bemoth, vildast av bestar. Denna gång under angenämare former. Vi utförde vår åkallan därför att Nehcroms tjänare har fått fäste i detta rike. De har format oheliga band och besudlat vår jord, den mark som för alltid är helgad bestarna och deras herre, Bemoth."

Clerion tystnade och stod kvar, inväntande demonens svar.

"Bemoth ser Clerion, min... vän! Länge är det sedan du trotsade mina bud. Men i detta nu... är Nehcrom den eviga fienden! Tag dessa stridsmän och bekämpa Khlas furste!

Orden slog emot åhörarna som tunga hammarslag. Rösten var fysiskt bedövande och de församlade magikerna föll motvilligt på knä framför den enorma besten.

Från en obestämd punkt bakom demonen reste sig två väldiga varelser. Muskler, pansar och dreglande rovdjurskäftar blev synliga då de två jaktbestarna krypande rörde sig framåt med långsamma, smidiga rörelser. Ur deras grymma gap ångade den bestialiska andedräkten, formande dimslöjor i nattens köld. Odjurens skräckinjagande och kraftfulla yttre fick de närmaste av magikerna att rygga till. Runt om väktaren slöt sig åter mörkret i läsryckta virvlar. Bemoth betraktade dem en sista gång.

"Detta är Coug och Nthuk, demonkrigare och neroucquer, segerherrar från tusentals slag. Lyd dem och segern blir er. Och efter segern skall jag ha mina rättmätiga gåvor. Jag kommer åter!"

Det outtalade hotet rann likt iskallt vatten längs med magikernas ryggar.

Bemoth är den andre väktaren. Han är ett mystiskt väsen och hans förhållande till andra världars raser är kluvet. Som demonisk väktare är han fruktad och hatad, men i sin egenskap av bestarnas furste är han dyrkad av naturfolken, högaktad av älvfolken och sedd med respekt av dvärgarnas kungar.

Bestarnas furste gavs makt över de otämjda naturkrafterna och de vilda bestarna för att kunna bekämpa kaos. Demonen drar sin kraft från de stora naturkrafterna, från Multiversums själva kärna; samspelet mellan livet och döden. Bestarna blev väktarens stridskrafter och bundsförvanter och urkrafterna dennes förtrogne och beskyddare.

Bemoth är en sällsam demon. Han visar upp en oberäknelig dubbelnatur och är i ena stunden ändlöst grym och så plötsligt mild och undflyende. Gentemot vänner och förtrogna håller väktaren alltid ord och han uppfyller sina löften om beskydd med samvetsgrann noggrannhet. Mot fiender, hotfulla väsen och andra potentiella hot visar Bemoth sin sanna demoniska natur.

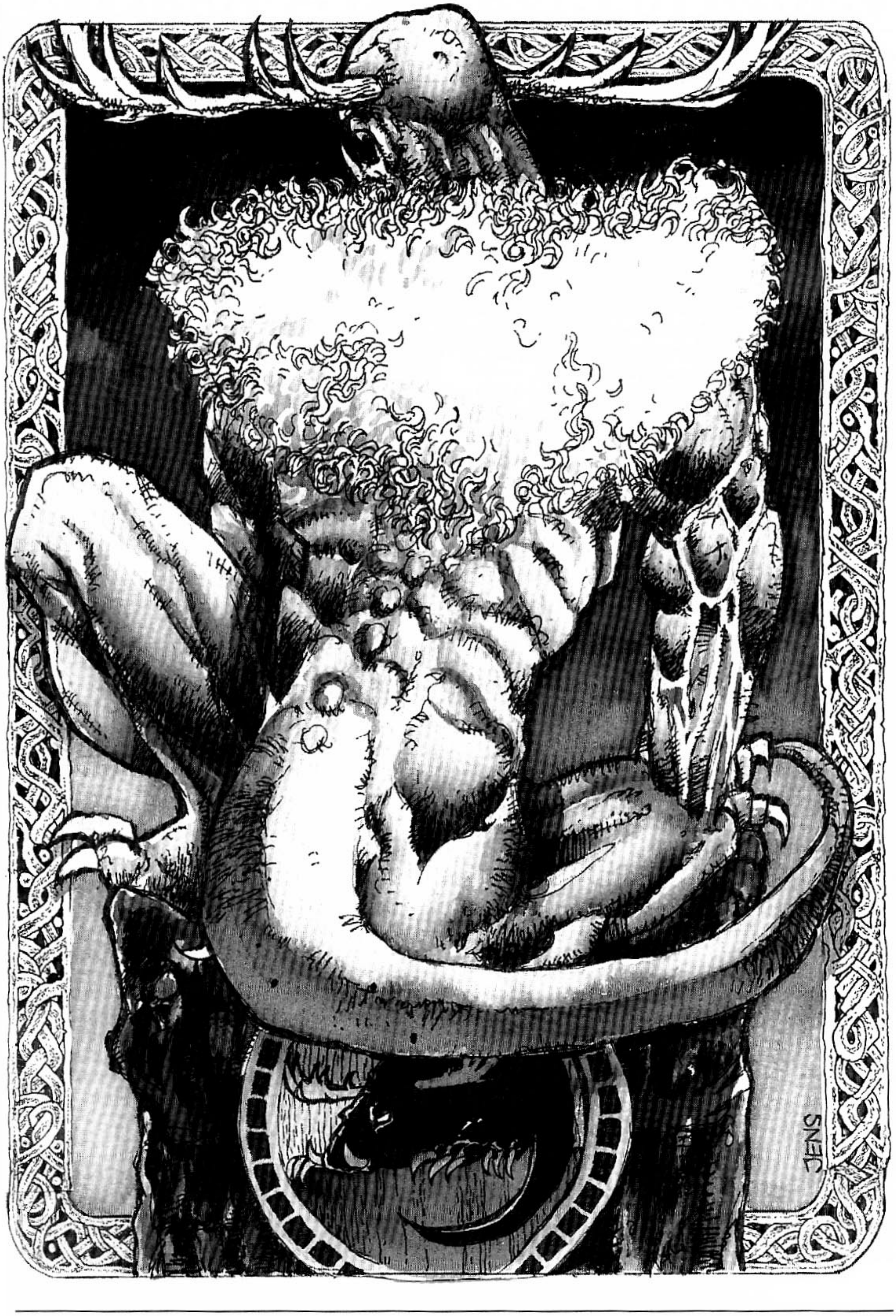
Bestarnas furste är den ende av de tre väktarna som alltjämt finner sig bunden till sitt ursprungliga uppdrag. Därför låter denne sina bestar söka genom Multiversum på jakt efter kaos och dess följeslagare.

UTSEENDE

Bemoth har formen av en väldig upprättgående humanoid, men han kan snabbt anpassa sin skepnad till att ta sig fram på alla fyra.

Demonens mest utmärkande drag är de väldiga hornen. Till skillnad från många demoners enkla utväxter har Bemoth horn som påminner om välväxta hjortars magnifika kronor.

Bemoths kropp och anlete bär vilddjurets fysionomi och råa styrka. En raggig man och en kraftig svansutväxt förstärker de rovdjurslika dragen hos demonen.



BESTARNAS VÄRLD

Bemoths område i Demonicum, Leithicor, innehåller många världar underställda väktarens makt. Världarna är täckta av otämjda vildmarker och uråldriga skogar och under en evig måne lever demoner, legendariska väsen, fruktansvärda bestar och monstrum i en skör balans med varandra.

Till skillnad från de andra två väktarna har Bemoth inget furstligt palats. Dennes högsäte är ett enkelt stenaltare omgiven av en cirkel med väldiga monoliter. Platsen kallas för Toroth — bestarnas palats. Där flockas de vildaste av demoner runt sin härskare när denne håller sitt enkla hov.

Toroth är inte bundet till en beständig plats utan flyttas från värld till värld efter ett komplicerat mönster, tätt förknippat med den eviga månens faser. Bestarnas palats kan skifta världar och platser närhelst väktaren önskar.



VÄNNER OCH FIENDER

Nehcrom är Bemoths edsvurne dödsfiende. Bemoth önskar dennes död för att kunna styra Demonicum så som det en gång var bestämt att styras. Caliban är ingen vän men inte en fiende som Bemoth aktivt bekämpar. Konflikter har inträffat mellan deras följeslagare men inget uttalat krig har utbrutit dem emellan.

De civiliserade människorna som fruktar naturkrafterna ser Bemoth som en fiende. Demonologer har en något annan syn på den andre väktaren. De ser honom som en källa till makt och kraft, och försöker utnyttja hatet mellan honom och Nehcrom.

Många naturfolk ser Bemoth som en makt att respektera, frukta och dyrka. Det är för dem naturligt att stå på god fot med vilddjuret. Shamaner och druider ser väktaren som en naturlig del av naturens ordning.

Älvfolk avskyr demonens dödsbringande varelser men ser de inte Bemoth som ett direkt hot mot deras världar. Så länge demonerna håller sig i Demonicum utgör de ingen källa för oro.

Kriget mot Nehcrom

Bemoths världar kom att bli det naturliga målet då Nehcrom började utöka sitt redan väldiga rike. Världarna låg nära Nehcroms egna och verkade sakna organiserat försvar. Den krigstörstande demonen lät sina horder välla in över Leithicor i en rasande anfallsvåg. Ett skoningslöst inbördeskrig var därmed ett faktum. Hela Demonicum skakades av dess våldsamma kraft och många världar föll undan för Nehcroms segertörstande fältherrar. Men vid Leithicor hejdades det väldiga krigsmaskineriet. Här fanns inga fästningar att storma, inga arméer att konfronteras med, inga generaler att försätta ur spel. Här rådde bestens lag och Bemoths horder var långt mäktigare än Nehcrom i sitt övermod anat.

Bemoths vrede över den andre väktarens svekfulla förräderi var djup och oförlåtande. Detta uppfyllde även hans undersåtar. De kunde känna demonens hat och hans törst efter hämnd. Bestens råa styrka rusade genom deras ådror och i vilda horder slog de till mot Nehcroms härstyrkor. De svepte ned från skyarna i svarta flockar, slitandes Nehcroms soldater i stycken. De slungade sig upp ur jordens djup för att krossa den förhatliga fienden. Slagna och svårt decimerade flydde Nehcroms härar från Leithicor, tillbaka till sina utposter och världar.

Leithicors världar utgör alltjämt en ointaglig fästning men kriget pågår fortfarande. Vart än Nehcroms arméer drar fram finns där Bemoths tjänare och bestar för att hindra dem och hämnas den outplånliga skymfen.

Demonens horder

Bemoth omger sig med en imponerande samling demoner och demoniska monstrum. Skogens blodtörstiga rovdjur, vildmarkernas jaktbestar och demonväsen, alla lystrar de till sin furstes väktarens befallningar. Demoner från världar som fallit undan för Nehcroms krig inom Demonicum har tagit sin tillflykt till Leithicor och på de vilda världarna har samlats många av de mest förunderliga bestar.

I Leithicor finns inga egentliga arméer eller liknande som lyder generaler och härförare som hos Nehcrom eller Caliban. Bemoths horder uppstår sporadiskt eller enligt sin härskares befallningar för att upplösas och spridas för vinden efter att de utfört sina uppdrag.

Tjänare

Det finns få kulter som tillber Bemoth. Demonen har ett fåtal tjänare som antingen verkar i isolerade sällskap eller helt utan kontakter med likasinnade. Deras mål är att via demonen få kraft och makt och med hjälp av detta kunna genomdriva sina egna drömmar.

Ofta försöker Bemoths tjänare att störta de etablerade civilisationerna för att ge världen tillbaks till bestarna och den otämjda vildmarken.

Bemoths tjänare är avskydda av sina egna rasfränder eftersom de ofta har vilddjurets förmågor och därför påtagligt avviker från samhällets stadgar och mönster.

Symbolik

Bemoth avbildas som ett grinande rovdjur, en best med hjortliknande horn. Bland hans tjänare fungerar ett stiliserat kranium med sådana horn som symbol. Demonens färger är svart och blått.

CALIBAN — DEN EVIGA VINDEN

Togal steg in genom den skimrande portalen, vägledd av den klingande musiken. Krigaren bländades av portalens ljus och för ett ögonblick kunde Togal endast höra det kaos som pågick kring honom. Så försvann de stålande solarna framför hans ögon och han blickade ut över Calibans hov.

Palatset var fyllt av färgsprakande figurer som virvlade runt i dans, anförda av hoppande musikanter. I fontänerna rann vin och gyllene vatten och Togal kunde känna lukten av kött och nybakat bröd. Mellan de enorma vita stenpelarna jagade Calibans lärjungar varandra, stegen klapprande mot det svarta marmorgolvet.

Plötsligt hoppade en figur fram till honom, viftande en käpp på vilken en liten klocka var fäst.

"Pingeling, en främling bland oss! Vad har du för ärende bland dårarnas dårar?"

Togal tog ofrivilligt ett steg tillbaks. Mannen bar tydliga spår av spetälska och hans ansikte var deformerat till oigenkännlighet. Som alla andra var mannen klädd i färgsprakande tyger.

"Jag söker en man som flytt till detta palats. En demonolog vid namn…"

Togal avbröts av narrens pinglande och ett vanvettigt skratt.

"Vid namn Natan, om jag inte misstar mig."

Togal ryckte till och stirrade på mannen framför sig. Dåren tog ett steg närmare och tryckte sitt deformerade ansikte tätt intill Togals.

"Togal, min son. Om jag vetat att du hatade mig så att du skulle följa mig till Calibandium hade jag aldrig vågat förråda dig!"

Illamående sjönk Togal ner på knä, medan narren dansade runt honom, pinglande med sin klocka och sjungande en Farykhisk barnramsa. Från folkvimlet lösgjorde sig flera figurer och Togal kunde höra deras instrument spela sjuka danser, förvridna parodier av glada folkvisor. Han försökte tala, men hans hals var torr av skräck och förvirring.

Det var endast två dagar sedan Natan flytt från fängelset i Krilloan, endast två dagar sedan han försvunnit. Hur kunde denna deformerade varelse som stod framför honom vara samma man?

"Togal, Togal, dansa med oss. Glöm andra världars gråa vardag. Kom med oss in i Calibandiums mysterier, ge dig hän åt sång och dans."

Rösten var kvinnlig och Togal lyfte blicken från marmorgolvet. Framför honom stod en kvinna av outsäglig skönhet. Hon lyfte sin armar mot honom och lockade honom med sig in i folkvimlet.

Uppbådande all sin viljestyrka slet Togal sin blick från kvinnan. Om han föll för frestelsen visste han vilket pris han måste betala. Natan hade betalt sitt pris.

"Togal, kom med oss! Vi har väntat på dig."

Händer smekte över hans trötta kropp. Den kropp som burit honom genom år av jakt, år av slit. Och vad hade han fått ut av det? Inget.

Han var fruktad av det vanliga folket och avskydd av de härskande klasserna. Ingenstans hörde han hemma.

"Ja, jag kommer, jag skall dansa och sjunga. Jag skall njuta av livet… eller döden."

Togal reste sig upp och lyfte blicken. Framför honom stod nu en högrest man, endast iklädd virvlande tatueringar och symboler. Hans ansikte lyste av skönhet och han höll fram den vänstra handen mot Togal.

Med ens insåg demonjägaren att han stod framför Caliban, den tredje väktaren, och att målet för hans livslånga jakt var över. Med tårarna strömmande tog han steget in i det virvlande vansinnet och musiken, medveten om att han dömde sig själv till evig pina och evigt vansinne.

Framför honom dansade dårarna fram, anförda av den krumbente Natan, ringande i sin klocka.

Caliban suger föda och kraft ur de dödligas sjuka sinnen och drifter. Genom att uppmuntra det makabra och locka de svagsinta till att kasta alla lagar och förordningar åt sidan skapar demonen grund för vansinnet.

Med galenskapen som vapen skulle Caliban försvara de inre världarna från kaos. Men vansinnet besegrade sin herre och nu lever Caliban som kung över dårarna. Driven av vansinnet försöker väktaren kasta alla Multiversums världar under galenskapens mantel, för att på detta sätt öka sin makt och hämnas sin förödmjukelse.

Genom tjänare och undersåtar som uppmanas till att sprida vansinne och osedliga förlustelser infiltrerar väktaren våra världar. När dårskapen smulat sönder de rådande system anfaller demonfurstens vansinniga horder de kraftlösa spillrorna och krossar eller förslavar allt liv.

UTSEENDE

Caliban är en väldig humanoid med mänskliga proportioner. Till skillnad från andra demoner saknar Caliban helt horn. Kroppen är lång och senig och ger ett smidigt intryck. Tatueringar och målade tecken täcker den djupblå huden och de skiftar ständigt i färg och form. Demonens nakna kropp blänker alltid i de väldoftande oljor som dennes tjänare smörjer in den med.

VANSINNETS BORG

Vansinnets furste och demon regerar allsmäktigt över sina undersåtar från borgen Methucalem, på den förunderliga och bisarra världen Calibandium. Där, i demonborgens ändlösa festsalar, håller Demonen ständigt hov med sina mest vansinniga undersåtar.

Denna värld skiljer sig i från de andra i Demonicum eftersom den på ytan inte alls besitter samma domedagsstämning som övriga demonvärldar. Lallande galningar, dårar, lyckliga idioter och bindgalna monstrum fyller salar och korridorer i en virvlande vansinnig massa. Makabra


JENS

upptåg, orgier präglade av sjukt vansinne och en ändlös fest kantade av barbariska drifter pågår utan avbrott i demonens furstliga palats. Här råder galenskapens lagar.

Att bevista Methucalem innebär att man måste anpassa sig till de makabra lagar som styr denna värld. Lagar som parodierar alla Multiversums lagar. Man kan bli slängd i fängelse för att ha satt ned foten mellan två golvplattor på en plats där man endast tillåts att beträda själva plattorna.

Methucalem är en till synes ändlös borg. Dess rum tycks oavbrutet förflytta sig och det är omöjligt att rita en karta över dessa salar och gångar eftersom de hela tiden byter plats och storlek. Galningarna som befolkar borgen tycks kunna finna vägen eftersom den vansinnige kan förstå den "o-logik" som borgens labyrint följer. En utomstående kan lätt gå vilse och dö av svält och utmattning.

VÄNNER OCH FIENDER

Då Calibans dyrkare ser livet som en nödvändighet för att finna vansinnet kommer de ofta i konflikt med Nehcroms anhängare. Krig mellan Nehcrom och Caliban blossar upp gång på gång.

Calibans konflikt med Bemoth grundar sig i svårigheten att injaga vansinne i djuriska varelser. Bestar och vilddjur faller sällan undan för vansinnet och låter sig inte svepas in i galenskapen. Därför bidar Caliban sin tid och undviker öppen strid med den mäktige väktaren.

Calibans tjänare har många fiender och få vänner. Eftersom tjänare och kulter omkullkastar ordningen och helt nonchalerar alla lagar jagas de skoningslöst av dem som satts till att vaka över ordningen. Hemliga säkerhetsorganisationer och kungliga väktare jagar igenom sina riken på jakt efter Calibans tjänare.

HORDERNA

Med vansinnets glöd brinnande i ögonen slungar sig Calibans krigare mot sina fiender, okänsliga för svärdshugg och pilars sting. Förblindade av galenskap känner Calibans krigare och slavar ingen fruktan eller naturlig skräck. Med makabra skratt och tjut ger de sig in i stridens blodiga dans.

Demonens krigare bär ofta mycket starka färger, nästan gycklarliknande dräkter och rustningar. Många vansinniga bärsärkar med lysande krigsmålningar över sina nakna bringor följer väktarens generaler. Tusentals galna demonetter bär fram Calibans standard, blåser i horn och svärmar över och slår ihjäl enskilda fiendesoldater som irrat sig bort från sina vapenbröder. Dansande dårar hoppar omkring i en makaber dans med svärdet i ena handen och spelandes på en benpipa med den andra handen.

DYRKARE

De kan verka konstigt att någon önskar följa dårskapens kung, Caliban. Demonen representerar dock en enkel väg till maktens finrum. Eftersom världen svämmar över av dårar och till sinnet sjuka varelser kan man med hjälp av Caliban samla enorma arméer, som inte viker för något. Om inte detta skulle vara möjligt kan alltid Caliban stå till tjänst med krafter att förvrida sinnet på oönskade rivaler och göra plats för nya, friskare begåvningar.

Caliban, vansinnets och dekadensens herre, är en förhållandevis populär demon bland många av de liderliga folkslagen i vår värld. Särskilt människorna med sina starka drifter och sin svaga moral har lätt att hänfalla till att följa Calibans kall. De uttråkade aristokraterna och stadsborna faller lätt för demonens löften om förnöjelser och ger efter för sina drifter. Kulter har slagit rot i så gott som alla människosamhällen.

Även de moraliskt högtstående dvärgarna har spridda kulter som dolskt verkar i de stora underjordiska samhällena.

DEMONER

Demoner är de varelser som befolkar världarna i Demonicum. Där vaktar de Multiversum mot kaos och kämpar sinsemellan om herraväldet över demonvärldarna. De kan också förekomma i *Drakar och Demoners* mänskliga värld, dit de blivit kallade av dåraktiga magiker, törstande efter makt.

Demoner kan ta vilken form som helst, men är bundna av de kosmiska energierna att följa ett visst mönster som bestämmer deras skepnad och förmågor när de manifesteras på världar utanför Demonicum, t. ex. i vår mänskliga värld.

I Demonicum är endast deras förmågor fasta, skepnaden bestäms antingen av demonen själv eller av dess herre. Det finns en ofantlig mångfald demoner och det är omöjligt att här ge en beskrivning av alla. Ett antal finns beskrivna i Bestiariet och dessa kan SL använda när han snabbt behöver en demon till sina äventyr.

Ibland fyller inte de demoner som redan finns beskrivna de krav som ställs på en demon i ett äventyr och då kan SL använda de regler som ges nedan för att skapa helt unika demoner. Detta kan vara nödvändigt då en magiker, RP eller SLP, frammanar en demon utan att vara säker på vilket slags demon det är.

SL bestämmer då slumpmässigt demonens grundegenskaper och demoniska förmågor, eller använder dessa tabeller till att konstruera en demon helt efter eget tycke. I dessa fall väljer SL fritt från tabellerna och är endast styrd av de begränsningar som ges för vissa demoner.

PROCEDUR

När du skapar en demon använder du följande procedur, steg för steg. Du kan vid varje steg välja om du vill använda en tärning för att slumpmässigt bestämma demonens form, eller om du vill välja helt utan att använda en tärning.

1 Rang
2 Ursprung och yrke
3 Grundegenskaper
4 Färdigheter
5 Magiska förmågor
6 Demoniska förmågor

RANG

När man skapar en unik demon måste man först bestämma vilken rang den skall ha. Detta bestämmer demonens grundegenskaper och hur många och vilka demoniska och magiska förmågor den har.

Demonerna delas in i finns fem olika grupper, men de mäktigaste demonerna, väktarna, kan inte beskrivas med regler. Deras krafter är ofattbara och närmar sig de högre makternas, de som en gång skapade dem att härska över Demonicum.

De fyra rangerna som beskrivs här är demonett, demonträl, krigardemon och pascha.

Demonernas rang reflekterar grovt deras ålder och makt. Om SL vill bestämma slumpmässigt vilken demon som skall skapas används 1T20 och tabellen för rangbestämning av demoner.

I tabellen märks att demonetter väldigt sällan är föremål för de besvärjelser som binder demoner. De förekommer i stort antal kring andra demoner, men har då ingen betydelse eller reell makt. Endast i ett fåtal fall koncentreras magiska energier att frammana demonetter.

Vidare information om rangerna och deras betydelse för demonerna finns i kapitlet *De yttre väktarna*.

Rangbestämning av demoner

1T20	Rang
1–2	Demonett
3–9	Demonträl
10–19	Krigardemon
20	Pascha

URSPRUNG OCH YRKE

Efter att ha bestämt demonens rang skall du ta reda på vilket ursprung demonen har. Detta kommer att ge dig information om demonens grundform samt vilka yrken som är vanligast för demoner från just den världen. Grundformen ger modifikationer på grundegenskaperna samt automatiska förmågor som demonen besitter. Yrket bestämmer vilka färdigheter demonen har.

För vidare information om de olika demonvärldarna, se kapitlet *De yttre väktarna*.

Ursprungs- och yrkesbestämning för demoner

1T6 Ursprung

1 KHLA. Nehcroms demoner har oftast humanoid form, bestialiska huvuden och horn. De är beväpnade med groteska tvåhandsvapen och bär mörka järnrustningar. Alla Nehcroms får +4 på STY och FYS. Slå 1T6: (1) Lärd man; (2–4) Krigare; (5) Lönnmördare; (6) Riddare.

2 LEITHICOR. Bemoths demoner är bestar, i alla möjliga former. De är oftast fyrfotade och pälsklädda, enorma rovdjurskäftar och hjorthorn. Deras främsta vapen är deras dödliga klor. Bemoths demoner får +4 på SMI och FYS, och –4 på INT. Endast krigare.

3 CALIBANDIUM. Calibans demoner kan ta vilken form som helst, men de karakteriseras av färgsprakande kläder och ett vanvettigt musicerande. Alla är sinnessjuka. De har +4 på PSY. Slå 1T6: (1) Krigare; (2–4) Bard; (5) Lärd man; (6) Magiker.

4 GEHENNA. Demonerna från Gehenna tar ofta en vagt drakliknande form, insvept i eld. Alla demoner från Gehenna ger sin (PSY+STO)/4 i skada om de vidrör en levande varelse. Demoner från Gehenna tar dubbel skada av köld och vatten. Slå 1T6: (1) Lärd man; (2–5) Krigare; (6) Magiker.

5 NIFLHEM. Niflhems demoner är formade som förföriskt vackra människor eller alver. De är insvepta i kyla och ger (PSY+STO)/4 i skada om de vidrör en levande varelse. Niflhems demoner tar dubbel skada av värme och eld. Slå 1T6: (1) Lärd man; (2–5) Bard; (6) Magiker.

6 LIBRICUM. Dessa munkar är klädda i mörka kåpor som döljer alla anletsdrag. Alla demoner från Libricum får +8 på INT. Slå 1T6: (1–4) Lärd man; (5–6) Magiker.

DEMONERS GRUNDEGENSKAPER

En demons rang bestämmer dess grundegenskaper och hur många förmågor den har. Följande beskrivningar följer de former som ges i Drakar och Demoners grundregler.

Demonens rang bestämmer även hur många magiska och demoniska förmågor den har.

UTSEENDE OCH UPPTRÄDANDE

En demons utseende varierar beroende på vilket slags demon som skapas. SL bestämmer ett utseende som passar med den roll demonen skall spela i äventyret. Demoner behöver inte se vederstyggliga ut, men det är vanligast.

Demoner tar oftast fruktansvärda, avskyvärda former, muskulösa och behornade och klädda antingen i groteska rustningar eller endast lätta tyger. Deras anletsdrag är groteska och förvridna och de talar med mullrande röster.

Även en demons uppträdande varierar stort. De är dock generellt egoistiska, svekfulla och våldsamma när de uppträder på andra existensplan. Om SL slumpmässigt skapar en demon bör denna ges dessa tre karaktärsdrag. Endast om SL har en planerad roll åt demonen som avviker från detta uppträdande bör detta ändras.

SKRÄCKSLÅ

Alla demoner har automatiskt förmågan att Skräckslå. Denna fungerar enligt reglerna i *Drakar och Demoners* grundregler.

DEMONETT

Utseende: Demonetter är små och obetydliga demoner. Deras former är ofta groteska och deras proportioner grovt överdrivna. De har sylvassa tänder i sina dreglande käftar och små vassa klor. Demonetter har ofta svans.

Uppträdande: Demonetter tjattrar oavbrutet. De sitter aldrig stilla och har alltid nya upptåg på gång. De använder gärna sin Minimagi till att ställa till det för varandra och skyller vilt på varandra om de skulle bli upptäckta. De är fega men kan anfalla större motståndare i stora grupper.

Demonetter används ibland som demonologers tjänare, men måste då hållas under hård kontroll.

Lägre förmågor: —
Högre förmågor: —
Magiska förmågor: 1T3 (endast Minimagi)
Skräckslå: —/5 (i grupper om 10 eller fler)

Grundegenskap	Typvärde
STY	4
STO	4
FYS	6
SMI	8
INT	4
PSY	6
KAR	1
KP	5
SB	—

Förflyttning: L8
Naturligt skydd: 0

DEMONTRÄLAR

Utseende: Demonträlar varierar i storlek från väldigt små till något större än en människa. De är skapade att vara soldater och detta avspeglas i deras former. De är alltid muskulösa och har ett bestialiskt utseende. Dreglande käftar och skarpa klor förekommer ofta. Demonträlar är ofta klädda i groteska rustningar av järn eller läder.

Uppträdande: Demonträlar är oerhört aggressiva och har svårt att kontrollera sin hunger efter stridens hetta. De respekterar varelser som har större makt och kan lätt underordna sig sådana, om detta ger möjlighet till strid. Demonträlar är impulsiva och därför lättkontrollerade för en demonolog. Det är dock svårare att få demonträlen att utföra det man vill att den skall göra. Demonträlarna är skapade till soldater och passar därför bäst i enorma arméer.

Lägre förmågor: 1T6
Högre förmågor: —
Magiska förmågor: 1T3
Skräckslå: —/10

Grundegenskap	Typvärde
STY	12
STO	9
FYS	13
SMI	14
INT	8
PSY	12
KAR	5
KP	11
SB	—

Förflyttning: L11
Naturligt skydd: 2 poängs hud

KRIGARDEMONER

Utseende: Krigardemoner är stora och välvuxna, och horn och andra utväxter täcker ofta deras kroppar. Deras ögon flammar av en demonisk eld och deras röster är djupa och skrämmande.

Uppträdande: Krigardemoner är väl medvetna om sina krafter. De är självsäkra och kan kontrollera sitt temperament bättre än sina yngre bröder och systrar. Krigardemoner har alltid en längtan att undkomma det ansvar de åläggs från paschorna, antingen genom att fly från Demonicum och upprätta sitt eget rike på en annan värld eller genom att stiga i aktning i demonhoven.

Lägre förmågor: 2T6
Högre förmågor: 1T6
Magiska förmågor: 1T3
Skräckslå: 5/15

Grundegenskap	Typvärde
STY	26
STO	21
FYS	26
SMI	26
INT	16
PSY	26
KAR	15
KP	24
SB	1T6

Förflyttning: L22
Naturligt skydd: 6 poängs hud

PASCHORNA

Utseende: Paschornas utseende varierar enormt. De är individualister och bestämmer själva vilken skepnad de vill uppträda i. Denna skepnad är dock alltid bestialisk och skräckinjagande, med avsikten att direkt kuva alla motståndare.

Uppträdande: Även en paschas uppträdande kan variera enormt. Det enda som kan sägas med säkerhet är att alla är ytterst svekfulla. De använder alla sina resurser och krafter att uppnå mer makt och en högre ställning i demonhoven.

Lägre förmågor: 2T6
Högre förmågor: 2T6
Magiska förmågor: 1T6
Skräckslå: 10/15

Grundegenskap	Typvärde
STY	54
STO	45
FYS	54
SMI	54
INT	36
PSY	54
KAR	25
KP	50
SB	+3T6

Förflyttning: L30
Naturligt skydd: 12 poängs hud

FÄRDIGHETER

När du har bestämt demonens grundegenskaper är det dags att bestämma dess färdighetsvärden. Vilka färdigheter den har tillgång till bestäms av dess yrke, vilket du bestämde samtidigt som du slog fram demonens ursprung.

Alla demoner har från början 8 färdigheter. Färdighetsvärdena bestäms genom att lägga ihop den styrande grundegenskapen (se grundreglerna) och demonens INT och sedan dela summan med 3. En krigardemon får alltså (STY 26 + INT 16)/3 = 14 i exempelvis färdigheten Bredsvärd.

Dessa färdigheter väljs från de primära färdigheterna och från de yrkesfärdigheter demonen har tillgång till.

När dessa 8 grundfärdigheter är valda kan demonen köpa nya färdigheter eller högre färdighetsvärden med extra färdighetspoäng.

En demons extra färdighetspoäng är lika med dess INT. För 1 extra färdighetspoäng kan demonen köpa en ny färdighet, antingen från de primära färdigheterna eller från de yrkesfärdigheter som finns tillgängliga. Färdighetsvärdet för dessa nya färdigheter bestäms som ovan. För 1 poäng kan demonen öka ett färdighetsvärde i en befintlig färdighet med 1 steg. Demonen kan inte på detta sätt öka färdighetsvärden så att de överstiger dess INT.

MAGISKA FÖRMÅGOR

Demoner har ett mycket komplext förhållande till de magiska energierna. Det är från dessa de hämtar sina krafter, men de är också underställda magin på ett unikt sätt.

Detta tar sig uttryck i deras natur, och de kan utan de vanliga begränsningarna hantera magi i alla dess former. De har också en hög motståndskraft mot fysisk och psykisk magi men detta balanseras av deras sårbarhet mot dimensionsförvrängande besvärjelser, sådana som används av demonologer.

I reglerna avspeglas demonernas förmåga att hantera magi genom deras magiska förmågor.

En magisk förmåga fungerar på samma sätt som en besvärjelse. Demonen har ett färdighetsvärde i de besvärjelser som SL bestämmer åt dem och använder dessa enligt de regler som magiker använder.

Demoner är inte bundna vid några magiskolor. De besvärjelser SL väljer till demonen skall avspegla dess natur och den värld den härstammar från. En demon från gehenna kan t. ex. behärska elementarbesvärjelserna LÅGA, FLAMMANDE HAND och ELD, men också animistbesvärjelserna TRÄELD och VINDKONTROLL. Det är dock inte troligt att samma demon skulle ha animistbesvärjelserna FINNA VATTEN eller REGNKONTROLL.

Det färdighetsvärde demonen har i de enskilda besvärjelserna bestäms av PSY och INT. Färdighetsvärdet bestäms enligt formeln (PSY+INT)/3.

En demon kan inte ha magiska förmågor vars skolvärde överstiger dess PSY.

Demonetter har endast tillgång till Minimagi.

DEMONISKA FÖRMÅGOR

Oavsett en demons grundegenskaper eller magiska förmågor bestäms dess krafter i stor utsträckning av dess demoniska förmågor. Dessa förmågor gavs demonerna av de högre makterna när de skapade Demonicum, och är menade att ge väktarna och deras arméer kraft att stå emot anfallen från kaos.

Liksom de magiska förmågorna har de demoner som beskrivs i Bestiariet vissa förutbestämda demoniska förmågor. Andra bestäms med hjälp av följande tabeller.

Vissa demoner har unika demoniska förmågor som inte förekommer i dessa tabeller. I dessa fall beskrivs förmågorna samtidigt med demonens andra grundegenskaper.

Du kan själv välja förmågor till demonen eller med de nedanstående som riktlinjer skapa egna demoniska förmågor. Du kan använda tabellen för Demoniska förmågor på sid 29, bok II i *Drakar och Demoners* grundregler istället för tabellen för Lägre demoniska förmågor.

Det antal demoniska förmågor av varje sort en demon skall ha bestäms av dess rang (se ovan).

Lägre demoniska förmågor

1T20	Förmåga
1	BESUDLA. Demonen utstrålar negativ energi. Dess existens är en hädelse mot naturen. Träd, gräs och andra växter vissnar och dör runt demonen. Vatten bräcks och mjölk surnar. Demonen påverkar omgivning i en diameter av PSY meter.
2	FRÄTANDE BLOD. Blodet som flyter i demonens ådror har en syras egenskaper. Rustningar som träffas av blodet får sin abs minskad med 1. Vapens brytvärde minskar med 1. Den som skadar en demon med ett skarpt närstridsvapen riskerar att träffas av blodstänk. För att undvika detta måste anfallaren slå under sin SMI med 1T20.
3	KVICKHET. Demonen anfaller alltid först i varje SR. Om demonen har fler attacker kommer även dessa före andra stridandes attacker.
4	REGENERERA. Denna förmåga innebär att demonen, om den blir skadad, återfår 2 KP varje runda, tills den har återfått sina KP.
5	KÄFTAR. Demonens huvud är format som hos en vederstygglig best, med enorma käftar. FV är (SMI+INT)/2. Skadan 1T6+1.
6	SMÄRTA. Demonen kan med en gest orsaka smärta hos en varelse. Detta kostar 1 PSY-poäng för demonen. Om demonen övervinner offrets PSY med sin egen PSY på Motståndstabellen medför detta att den drabbade varelsen faller till marken, förvriden i plågor. Offret är oförmöget att handla under 1T6 SR.
7	KUNSKAP. Demonen besitter kunskap om ett speciellt ämne. Kunskapen motsvarar ett FV på 21 (B5). Kunskaperna kan gälla allt från triviala nonsensämnen till komplexa kosmiska sanningar. Kunnandet är dock begränsat till ett område. Kunskap omfat-

tar inte det aktiva utövandet av fysiska färdigheter, endast kunskap om dem.

8 EXTRA ATTACKER. Demonen attackerar 1T3 gånger extra per SR. SL bestämmer när demonen skapas hur många extra attacker den har och vad de beror på (t. ex. fler vapen eller extra snabbhet).

9 PANSAR. Demonens hud består av pansarliknande fjäll som ökar det naturliga skyddet med 1T6+1.

10 VAPEN. Demonen besitter extra vapen. Detta kan vara ett svärd eller kloliknande händer. Vapnet ger en extra attack per SR och gör 1T8+1 i skada.

11 HAMNSKIFTARE. Demonen kan för 1 PSY-poäng byta skepnad. De skepnader demonen kan anta begränsar sig till de i ungefär samma STO (±3 poäng) och de som demonen själv sett i verkligheten. Demonen får alla varelsens naturliga attacker, men om de skiljer sig från demonens egna attacker får den endast BC i den nya skepnaden. Demonen behåller sina egna KP och demoniska och magiska förmågor. *Exempel: En demon som förvandlar sig till en varg får endast BC i att använda Bett och Klor, om inte demonen hade dessa attacker i sin ursprungliga demonskepnad.*

12 BESTIALISK. Demonen har en bestialisk skepnad. Dess huvud pryds av enorma, dreglande käftar, horn och betar. Klor skrapar mot marken och demonen frustar av ilska och förstörelselust. Demonen får tre extra attacker (1 Bett och 2 Klor). FV blir (INT+SMI)/2, skada 1T4+SB.

13 STANK. Demonen avger en fruktansvärd stank. Denna påverkar de varelser som finns inom en diameter av FYS meter från demonen. De som misslyckas med ett svårt FYS-slag blir illamående och får –4 på alla CL de gör så länge de är i närheten (5 meter) av demonen. Om man når frisk luft går illamåendet över på 1T6 SR.

14 GIFT. Demonen är utrustad med huggtänder vilka ger 1T6 i skada och används med ett FV på (INT+SMI)/2. Vidare är demonens saliv ett muskelgift med en styrka som är lika med demonens FYS. Giftet verkar endast om bettet gör minst 1 poäng i skada efter att offrets abs räknats bort.

15 BLODTÖRST. Demonen besitter en enorm törst efter blod. Om den ser eller luktar blod tappar den besinningen och gör allt för att tillfredsställa sin törst. En KONTROLLerande magiker måste genast besegra demonens PSY med sin egen PSY på Motståndstabellen, annars bryter sig demonen loss. Om blodet inte avlägsnas försöker demonen bryta sig loss en gång var tionde SR.

16 BÄRSÄRK. Demonen går alltid bärsärkagång vid strid. Den har FV 20 i färdigheten Bärsärkagång, och kommer att använda den vid alla upptänkliga tillfällen.

17 MÄKTIGT SLAG. Demonen kanaliserar sina psykiska krafter till sina muskler och ökar SB med +1 för varje poäng PSY som kanaliseras.

18 MOTSTÅ SMÄRTA. Genom att använda sina mentala krafter kan demonen utestänga all smärta. För varje poäng PSY som används blockerar demonen alla intryck av smärta under 1T6 SR.

19 HUNGER. Demonen hungrar efter kött. Den nöjer sig med djur men måste förses med sin egen STO i kött varje dag för att inte tappa besinningen och bryta sig ur KONTROLLEN. Om demonens hunger inte stillas gör den allt för att själv tillfredsställa den. En KONTROLLerande magiker måste genast besegra demonens PSY med sin egen PSY på Motståndstabellen, annars bryter sig demonen loss.

20 Slå en gång på tabellen för Högre demoniska förmågor.

Högre demoniska förmågor

1T20 Förmåga

1 AURA. Demonen utstrålar en mäktig aura som påverkar alla intelligenta varelser. Demonen har +10 på Bluffa, Köpslå, Övertala och Hypnotisera.

2 STRAFFA. Demonen kan med denna förmåga straffa den som bryter sitt ord till den. Var syndaren än befinner sig kan demonen åsamka den upp till sin egen PSY i skada. Hur skadan manifesteras är upp till demonen.

3 VRÅL. Med ett vrål kan demonen skrämma och skada sina motståndare. De som hör vrålet måste slå under sin PSY med 1T20. De som misslyckas får –3 på alla sina handlingar under resten av dagen. Vrålet river också upp starka vindar. De varelser som finns inom en diameter av FYS meter från demonen måste lyckas med ett slag mot SMI för att inte falla omkull. Dessutom drabbas de av nedsatt hörsel i 1T10 SR. Varje gång denna förmåga används använder demonen dessutom sitt aktiva Skräckslående.

4 DÖDSBLICK. När demonen använder denna förmåga spänner den blicken i sitt offer. Från demonens ögon strömmar sedan en grönaktig eld, rykande och stinkande. Demonens FV är lika med dess (PSY+INT)/2 och skadan 1T10+2. Det finns också en risk att varelsens kläder fattar eld. Om SL slår under skadan med 1T20 börjar kläder, päls eller annat eldfängt att brinna. Skadan beräknas då enligt reglerna på sid. 22, bok II i *Drakar och Demoners* grundregler.

5 FÖRÄNDRA MASSA. Demonen ökar sitt offers massa hundrafalt. Krossad av sin egen tyngd slungas offret rakt genom golv och mark för att krossas mot marken. Demonen måste först övervinna offrets PSY med sin egen PSY på Motståndstabellen. Om detta lyckas kan demonen försöka förvrida naturlagarna så att massan i offrets kropp förändras. Om demonen slår 12 eller under med 1T20 krossas den angripne. Om resultatet är 13 eller över är offret endast paralyserat.

6 FÖRVRÄNGA RUM. Demonen har förmågan att förskjuta sig genom rum, d. v. s. förflytta sig från en punkt till en annan utan att egentligen färdas däremellan. Förflyttning kan bara ske till ett närliggande område (inom PSYx10 m). Om demonen inte kan se platsen

som denne önskar förflytta sig till, måste demonen veta på ett ungefär var den är belägen, annars kan den materialiseras inuti en bergvägg eller dylikt. Om någon eller någonting är i direkt beröring med demonen innan förflyttningen är det 50% chans att detta eller denna också förflyttas. Varje förflyttning kostar 5 PSY-poäng.

7 DEMONISK DIMMA. Demonen omges av en virvlande dimma i vilken små demonetter virvlar omkring. Denna dimma är giftig och påverkar alla varelser inom demonens FYS i meter. Dimmans gift (funktionsnedsättande) har STY 10. Motgift finns men varierar från demon till demon. Demonetterna är harmlösa men kan användas till att springa ärenden åt den mäktigare demonen.

8 VANSINNE. Demonen är totalt vansinnig. Humöret är ständigt skiftande och pendlar från ursinne till oförklarligt lugn. Varje gång demonen tilltalas slår SL 1T6 för att bestämma dess humör; (1) bärsärkagång; (2) hatisk; (3) irriterad; (4) neutral; (5) hjälpsam; (6) lugn och harmonisk.

9 TRANS. Demonen kan försätta en annan varelse i trans. Demonen måste ha ögonkontakt med sitt offer och övervinna dess PSY med sin egen PSY på Motståndstabellen. Om detta lyckas försätts offret i trans och står under demonens kontroll. Demonen kan beordra sitt offer att utföra alla handlingar, förutom de som uppenbart är skadliga för offret. Tack vare det transliknande tillståndet lösgörs mentala spärrar hos offret och kanaliserar positiv energi till musklerna. Så länge varelsen är i trans har den +5 på alla handlingar som baseras på STY, SMI och FYS. Tyvärr innebär tillståndet att offret får ett avdrag på –5 på alla handlingar förknippade med INT, KAR och PSY. Transen kan brytas var femte minut eller när offret blir skadat eller beordrat att utföra något som kan orsaka skada på sig själv. Demonen kan endast kontrollera sin egen PSY antal offer samtidigt.

10 DEMONELD. Demoneld är förmågan att öppna en liten portal till Gehenna. Ur denna slungas en kaskad av eld fram i en rät linje mot den eller det som demonen önskar attackera. Eldflamman sträcker sig 1T10+6 meter framåt och demonen måste slå 12 eller under för att träffa sitt offer. Elden gör 1T10 i skada per SR som den är aktiv.

11 MÄSTARE. Demonen är mästare i en speciell färdighet eller kunskapsområde. Demonen får automatiskt FV 21 i valfri färdighet. Både teoretiska och praktiska färdigheter omfattas av denna förmåga.

12 DEMONISKT SKRATT. Demonen har ett ondskefullt skratt som injagar skräck i hjärtat på alla som hör det. De som hör skrattet måste övervinna demonens PSY med sin egen PSY på Motståndstabellen. Om detta misslyckas måste man slå ett vanligt slag på Skräcktabellen, modifierat av PSY och demonens automatiska förmåga att Skräckslå.

13 TERROR. Demonen har förmågan att injaga terror i andra varelser. En aura av skräck, hopplöshet och ångest strålar ut från demonen och lamslår de som faller offer för demonens krafter. Demonen använder 2 PSY-poäng och fördubblar under 1 SR sina värden i Skräckslå.

14 UPPLÖSA. Demonen kan genom att beröra ett offer upplösa dennes kropp eller enskilda kroppsdelar med hjälp av starkt frätande syror som utsöndras från körtlar i demonens handflator. Syran gör 1T6 skada per SR som demonen är i direkt kontakt med sitt offer. Varje rustning som träffas av syran får sin abs minskad med lika många poäng som syrans skadepoäng. När rustningens abs-värde är 0 angriper syran kläderna eller kroppen därunder. Vapens brytvärde minskar med 1 per skadepoäng vid kontakt med syran.

15 LIVSUTTÖMNING. Demonen kan, genom att beröra ett offer, stjäla 1T3 PSY-poäng och 1T3 FYS-poäng från honom. PSY-poängen läggs till demonens, men FYS-förlusten är permanent. För att lyckas med attacken måste demonen övervinna offrets PSY med sin egen PSY på Motståndstabellen.

16 UTSÖNDRA VANSINNE. Demonen påverkar alla friska själar i sin omgivning i negativ riktning. Alla inom radien av PSY meter från demonen löper risk att bli vansinniga. Rollpersoner som drabbas av denna förmåga förvandlas till viljelösa galningar under 1T20 minuter. För att lyckas måste demonen övervinna offrets PSY med sin egen PSY på Motståndstabellen.

17 BRINNANDE KROPP. Demonens kropp brinner med en utomvärldslig låga. Om man kommer i kontakt med elden gör 1T6 poäng i skada per SR. Om man bär brännbara föremål antändes dessa och orsakar skada enligt reglerna på sid. 22, bok II i *Drakar och Demoners* grundregler. Om denna förmåga ges till en demon från Gehenna läggs denna skada till dess naturliga förmåga att skada med eld.

18 FÖRBLINDA. Genom att använda 1 PSY-poäng kan demonen genom att med sin egen PSY övervinna sitt offers PSY på Motståndstabellen förblinda offret i 1T6 SR.

19 ONDA ÖGAT. Demonen kan placera det onda ögat på en annan varelse. Demonen måste se sitt offer och fixera det med blicken i 1T3 SR och övervinna dess PSY med sin egen PSY på Motståndstabellen, innan förmågan tar effekt. När detta händer förlorar offret genast 1T6 PSY-poäng. Sedan förlorar offret 1 PSY-poäng per timme tills PSY når 1, då offret faller i koma i 1T6 dagar. Det onda ögat kan lyftas med en SKINGRA E1 eller genom att demonen fördrivs till sin egen värld.

20 TVILLING. Demonen har en identisk tvilling. De har samma grundegenskaper, färdigheter och förmågor. Tvillingarna är oskiljaktiga och om man använder demonologi framtvingas båda. Detta kan vara en riktigt obehaglig överraskning för en oförberedd demonolog.

BESTIARIUM

Här följer beskrivningar av demoner som ofta förekommer i vår värld. Du kan använda dessa som de är beskrivna eller ändra på dem så att de passar dina äventyr.

Demonerna skall ses som exempel på hur demoner kan utformas. Demoners utseende och förmågor varierar enormt och det är alltid upp till dig som SL att bestämma hur de ser ut.

Demonerna beskrivs enligt formatet i *Drakar och Demoners* grundregler.



Azoth

Azotherna är Nehcroms demonkrigare, fruktansvärda skapelser framavlade i väktarens djupaste källarvalv. De utgör eliten i Nehcroms väldiga demonhär.

Utseende: Azotherna är storvuxna, humanoida varelser med en vältrimmad och kraftig muskulatur. I genomsnitt är de en bra bit över två meter långa. Deras huvuden pryds av två jättelika raka horn (65 till 80 cm långa) som böjer av framåt. De vita, svagt glödande ögonen saknar helt pupiller och iris.

Azotherna bär rustningar av varierande slag. De kombinerar egna rustningar med bitar från fallna fienders tillhörigheter och sätter stort värde på krigsutsmyckningar i metall och läder. Vapenbälten och bältesväskor är också vanlig utrustning för azotherna.

Uppträdande: Azothen är en lägre demon, formad av sin skapare till att föra krig. Aggressivitet och känslokyla är genomgående drag för hela rasen. Azothen har en relativt hög intelligens men lider av en brist på fantasi.

Azoth är fullkomligt lojala mot Nehcrom och dennes paschor. I andra världar ser de sig själva som överlägsna och oslagbara. De visar ingen som helst hänsyn till livsformer som inte härstammar från de egna världarna.

Magiska förmågor: —
Demoniska förmågor: Kvickhet, Motstå smärta, Regenerera
Hemvist: Khla
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1T20

Grundeg.	Typvärde	Färdighet	FV
STY	24	2 Nävar (1T3)	10
STO	26	1 Spark	12
FYS	15	Dra vapen	10
SMI	16	Upptäcka fara	14
INT	8	Närstridsvapen	14
PSY	8	Avståndsvapen	12
KP	21	Skräckslå	—/10
SB	+1T6		

Förflyttning: L 14
Naturligt skydd: 2 poängs hud

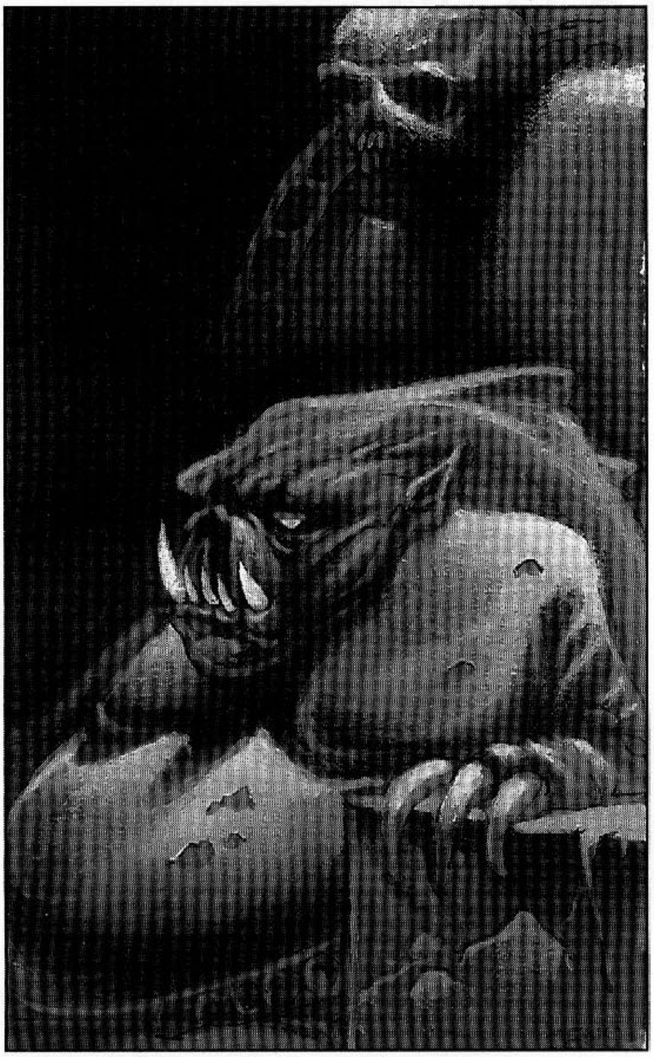
Darubah

Darubah, en av Calibans demontjänare, blev en av de första demoner som de tidiga demonologerna lyckades frambesvärja. Demonens namn har därefter spridits från generation till generation av demonologer och demonen har ofta kallats till vår värld.

Utseende: Demonen är en fetlagd varelse med en väldig buk, långa lemmar och ett långsmalt huvud. Längs ryggen skjuter spetsiga kotor ut under den sega huden och de fortsätter ut längs demonens tjocka svans. Darubahs tjocka skinn glänser i en blåaktig ton.

Uppträdande: Darubah är en demonisk skojare. Ena stunden är han foglig, medgörlig och pratsam medan han stunden därpå kan svika sina löften, ljuga och hånas eller till och med försöka smita sin väg.

Att ta till våld är inte Darubahs metod även om denne är en fullt kapabel krigare. Istället använder demonen list och kunnande. Han är obrottsligt trogen sin herre och har dennes kall som mål trots att han tvingas utföra andra tjänster i fångenskap hos magiker från vår värld.



Magiska förmågor: Tankeläsning
Demoniska förmågor: Straffa, Hamnskifte, Utsöndra vansinne, Trans
Hemvist: Methucalem
Vanlighet: Unik
Antal: 1

Grundeg.	Typvärde	Färdighet	FV
STY	23	1 Bett (1T6)	14
STO	21	2 Nävar (1T3)	10
FYS	21	1 Spark	12
SMI	18	Närstridsvapen	11
INT	21	Bluffa	26
PSY	51	Förfalskning	25
KAR	14	Köpslå	21
KP	21	Muta	23
SB	+1T6	Skräckslå	5/10
		Övertala	26

Förflyttning: L8/F15
Naturligt skydd: 3 poängs hud

ELDDEMON

Elddemonerna är kanske de mest kända demonerna i vår värld. De härstammar från Gehenna och används ofta av krigförande demoner och demonologer. De förekommer också ofta som väktare av gravkamrar och av stora skattgömmor.

Utseende: Elddemoner har ofta samma form som en drake, men kroppen består av flammande eld. De kan också anta skepnaden av titaner eller jättar, fast med eldskropp.

Uppträdande: Elddemoner är oerhört aggressiva. När de kommer i kontakt med vår syrerika atmosfär flammar deras låga upp ännu mer, vilket är oerhört smärtsamt för demonen.

En elddemon kommer, om den inte FÄNGSLAS eller KONTROLLERAS, genast att anfalla de som kallat den till denna värld, i hopp om att kunna bryta sig fri och återvända till Gehenna.

En elddemon anfaller genom att försöka greppa sina motståndare eller slå dem så att dess intensiva hetta skadar dem.

Magiska förmågor: Låga, Flammande hand, Eld
Demoniska förmågor: Brinnande kropp, Bärsärk, Demoneld. Alla demoner från Gehenna ger sin (PSY+STO)/4 i skada om de vidrör en levande varelse. Demoner från Gehenna tar dubbel skada av köld och vatten.
Hemvist: Gehenna
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1T4

Grundeg.	Typvärde	Färdighet	FV
STY	24	Bett (1T6)	8
STO	65	Grepp	12
FYS	26	Slag (1T3)	10
SMI	26		
INT	10		
PSY	20		
KP	25		
SB	+1T6		

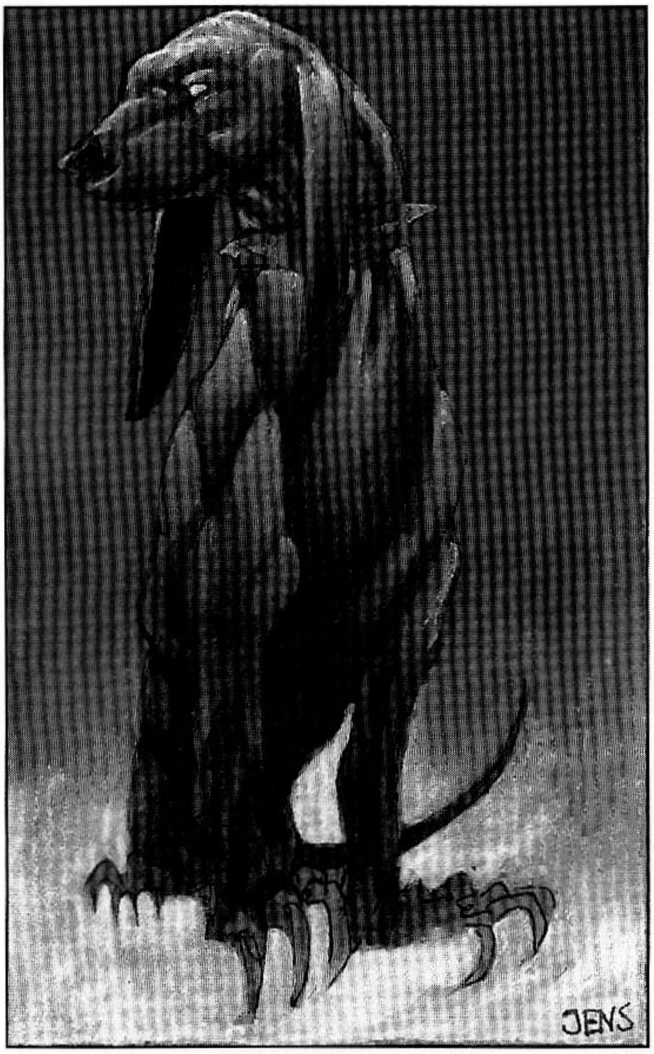
Förflyttning: L20
Naturligt skydd: 5 Poängs hud

FEOT

I sitt vansinne har Caliban skapat en unik ras av tjänardemoner. Dessa kallas för feoter. De används som tjänare, vakter och som krigare. Det förekommer också att de blir sända att tjäna en framgångsrik kult som vakter eller krigare.

Utseende: Feoten är till utseendet en kuslig varelse. Den har ett hundliknande utseende, med långa hängande öron. Armarna är extremt långa och de korta benen står inte alls i proportion till kroppen. Feoten går ofta klädd i läderrustningar.

Uppträdande: Normalt är feoten ödmjuk och undfallande. Den har ofta rollen som tjänare. I strid använder de lansar, spjut och andra stick och huggvapen med lång räckvidd. Detta i kombination med deras långa armar ger dem ofta övertag i strid mot fiender beväpnade med svärd och yxor (feotens långa armar gör att alla vapenlängder är 1 större än normalt).



Magiska förmågor: Dimma, Kamouflage
Demoniska förmågor: Besudla, Kvickhet, Smärta, Blodtörst, Trans
Hemvist: Methucalem
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1T10

Grundeg.	Typvärde	Färdighet	FV
STY	11	2 Nävar (1T3)	8
STO	8	1 Spark	6
FYS	14	Upptäcka fara	12
SMI	11	Närstridsvapen	10
INT	10	Skräckslå	—/10
PSY	14		
KP	11		
SB	—		

Förflyttning: L10
Naturligt skydd: 2 poängs hud

ISDEMON

Isdemonerna är varelser av köld och is. De bebor de frusna världarna som kallas Niflhem. Där dansar de under en döende stjärna över frusna islandskap.

Utseende: En isdemon tar formen av en människa eller alv av stor skönhet. De har långt blekt hår och deras kläder, ofta långa kåpor, är täckta av rimfrost.

Uppträdande: Isdemoner är svekfulla och kan endast växa i makt om de stjäl livsvärme från levande varelser. Därför försöker de med sina förmågor locka offer i fördärvet, genom att lura ut dem i vildmarker och där stjäla deras värme.

Magiska förmågor: Kalla handen, Frost
Demoniska förmågor: Aura. Isdemoner är insvepta i kyla och ger (PSY+STO)/4 i skada om de vidrör en levande varelse. Niflhems demoner tar dubbel skada av värme och eld.
Hemvist: Niflhem
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundeg.	Typvärde	Färdighet	FV
STY	25	Grepp	12
STO	15	Slag (1T3)	10
FYS	26	Hypnotisera	12
SMI	26	Övertala	15
INT	15		
PSY	27		
KP	21		
SB	+1T4		

Förflyttning: L18
Naturligt skydd: 5 Poängs hud

KARNACK

Sida vid sida med Bemoths skriande horder följer de blodtörstiga karnackerna, de bevingade demonerna. De är framavlade för att användas i demonens krig och fungerar som krigare och som riddjur åt demonens officerare och generaler.

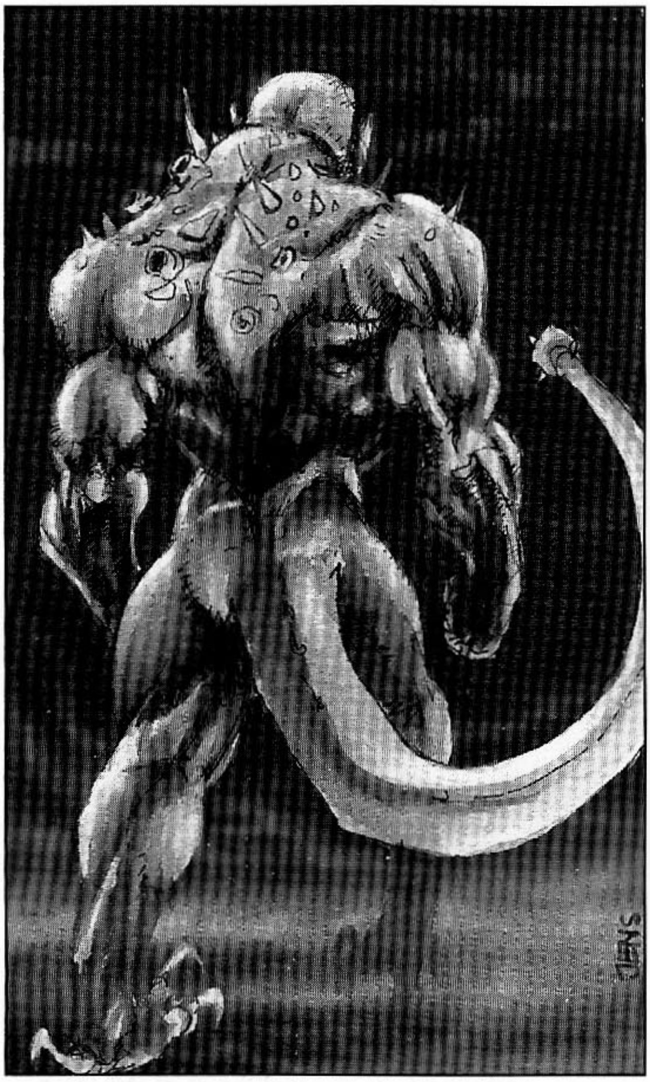
Utseende: Varelsen är ett fågelliknande monstrum med ca 2,5 meters vingspann. Dess kropp skyddas av en läderartad hud som skiftar i mörkblå nyanser. Det groteska huvudet har en kraftfull näbb som kan slita sönder skin och kött i ett enda hugg. De ondskefulla ögonen lyser med en dov gul lyster.

Uppträdande: Karnacken är en aggressiv varelse. De agerar sällan utan direkta order men attackerar allt som den anser vara ett hot mot sin herre eller den egna flocken.

Magiska förmågor: —
Demoniska förmågor: Hunger
Hemvist: 2, 3, 4, 5
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1T20

Grundeg.	Typvärde	Färdighet	FV
STY	15	1 Bett	12
STO	16	Skräckslå	5/10
FYS	12	Upptäcka fara	15
SMI	16		
INT	4		
PSY	6		
KP	14		
SB	+1T2		

Förflyttning: F35/L6
Naturligt skydd: 2 poängs skinn



KHURÛN

Khurûn är en mäktig vansinnesdemon och Calibans trogna tjänare sedan årtusenden tillbaka. Demonen är satt att leda väktarens krig och förgöra dennes fiender med sin makt.

Khurûn är en mycket gammal pascha som sett världar födas och dö, som vandrat längs de yttersta av dimensionsbarriärerna och som sett ljusets källa.

Utseende: Khurûn är en mycket kraftig humanoid, ca 4 meter lång och med en extremt överdimensionerad muskulatur. Horn och andra utväxter pryder demonens rygg, skuldror och axlar. En väldig svans som kan användas som en dödlig slägga löper ut från varelsens ryggslut. Demonens läderartade skin skiftar i mörkrött.

Uppträdande: Som Calibans förtrogne har Khurûn ett arrogant sätt mot alla han konfronteras med. Med självklar auktoritet styr Khurûn alla individer i sin närhet och med de krafter han fått duperar och snärjer han friska själar att sluta sig till Calibans krets. Vansinniga tjänare utstyrda i löjeväckande klädnader och smådemoner passar ideligen upp paschan som gärna unnar sig lättjefulla tidsfördriv och förlustelser.

Magiska förmågor: Tankeläsning, Mörkersyn, Flyga, Telepati, Blixt
Demoniska förmågor: Bärsärk, Demoneld, Straffa, Förändra massa, Dödsblick, Terror
Hemvist: Methucalem.
Vanlighet: Unik
Antal: 1

Grundeg.	Typvärde	Färdighet	FV
STY	56	1 Bett (1T6)	14
STO	30	2 Nävar (1T3)	10
FYS	45	1 Spark	12
SMI	23	Skräckslå	10/15
INT	32	Tvåhandsyxa	12
PSY	55		
KAR	28		
KP	38		
SB	+3T6		

Förflyttning: L20
Naturligt skydd: 7 Poängs hud

KUNSKAPARE

Kunskaparna är några av de demoner som lever på Libricum. Deras uppgift är att se efter de enorma biblioteken där och hjälpa de som söker kunskap och vishet, mot betalning, förstås.

Kunskaparna besitter själva enorma kunskaper om det mest skilda ting och är ofta föremål för nedkallelser av vetgiriga demonologer.

Utseende: Kunskaparna är humanoida och något kortare än en människa. De är klädda i mörka kåpor och huvor täcker deras anleten. De bär ofta på böcker eller skriftrullar. Deras röster är mjuka och entoniga.

Uppträdande: De är tvingade att dela med sig av sina kunskaper men vet att ta betalt för det de avslöjar. De ger ingenting gratis. Kunskapare ser ned på alla andra folkslag och betraktar dem mer som insekter än som levande varelser. De är oerhört vetgiriga och om de kallas till andra världar kommer de att försöka bryta sig loss och samla kunskap om den nya världen som de kan ta tillbaks till Libricum.

Magiska förmågor: Varseblivning, Tala med varelse, Syn
Demoniska förmågor: Kunskap, Mästare, Straffa
Hemvist: Libricum
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1

Grundeg.	Typvärde	Färdighet	FV
STY	20	Valfri Mästare	20
STO	10	Valfri Kunskap	20
FYS	26	Tala främmande språk	15
SMI	26	Administration	15
INT	30	Alkemi	15
PSY	32	Astrologi	15
KP	18	Drogkunskap	15
SB	+1T2	Kunskap om Multiversum	15
		Kunskap om demoner	15
		Kunskap om magi	15
		Räkning	15
		Skräckslå	—/5

Förflyttning: L10
Naturligt skydd: 2 Poängs hud

Nerocq

Denna monstruösa jaktbest hör till de fruktansvärda monstrum som följer Bemoth, bestarnas furste. Väktaren har dessa demoner som vakter och som attackstyrkor i sina arméer.

Utseende: Nerocqen är en demon som tar sig fram på alla fyra. De kraftiga klorna och de grova käftarna är dödliga vapen. Den starkt krökta ryggen är täckt av utväxter och taggiga broskpartier. Huvudet är starkt bepansrat och även de kraftiga käkarna är täckta av benutväxter och skarpa gaddar. Monstret har en kort och tjock svansutväxt.

Uppträdande: Varelsen är mycket aggressiv och extremt våldsam till sin natur. Den rör sig sakta för att spara energi men kan när som helst med blixtsnabb precision förvandlas till en fruktansvärd dödsmaskin.

Magiska förmågor: Dimma, Kamouflage, Spårlös
Demoniska förmågor: Besudla, Kvickhet, Smärta, Blodtörst, Trans
Hemvist: 2, 3, 4, 5
Vanlighet: Mycket sällsynt
Antal: 1T4

Grundeg.	Typvärde	Färdighet	FV
STY	23	2 Klor (1T6)	12
STO	21	1 Bett (1T8)	14
FYS	21	Skräckslå	10/15
SMI	16	Smyga	15
INT	8	Spåra	24
PSY	10	Upptäcka fara	10
KP	21		
SB	+1T6		

Förflyttning: L25
Naturligt skydd: Kropp: 5, Huvud: 7

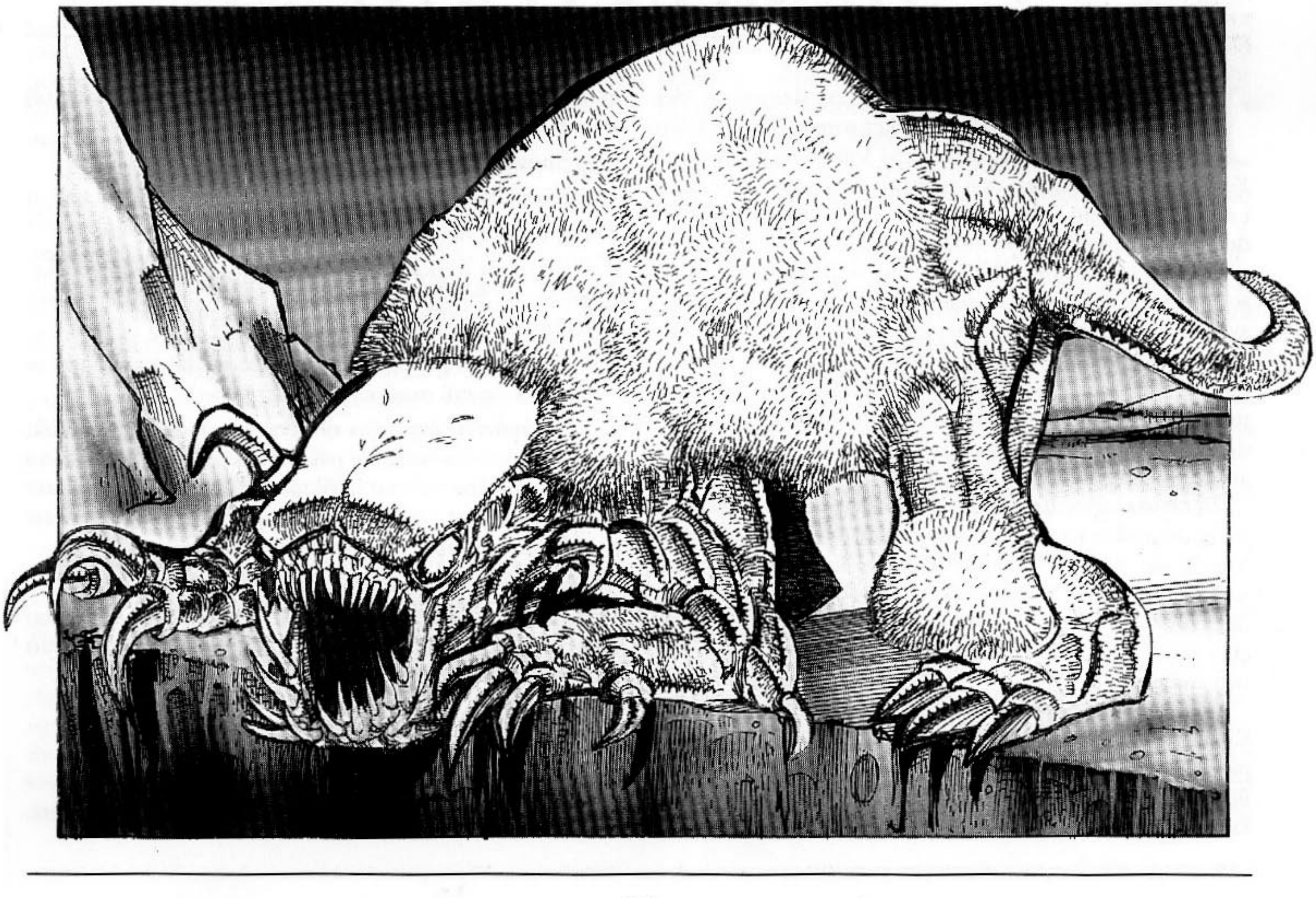
DEMONER I VÅR VÄRLD

I *Drakar och Demoners* värld uppträder demoner då de blivit kallade av magiker eller i form av magiska föremål. De kallas hit av män och kvinnor uppfyllda av en önskan att dela demonens makt, att få tillgång till de mystiska energier som styr dess värld.

När en demon har slitits genom dimensionerna utan egen kontroll kommer den alltid att vara uppfylld av hat och ilska mot den som nedkallat den. Demonen har kallats från sitt eget värv, på sin egen värld. Dess öde kontrolleras av en obetydlig varelse och för alla demoner är påminnelsen om deras svaghet en dödlig förolämpning.

Med avmätt övermod och tydligt förakt materialiseras demonen i människornas värld. Om inte magikern har vidtagit de nödvändiga säkerhetsåtgärderna kommer demonen att ta kontroll över situationen och reagera i enlighet med sin natur och sin förmåga att kontrollera sina gärningar. Lägre demoner har dålig självkontroll och hänfaller åt själlös vandalisering, vilken pågår tills demonen tvingas tillbaks till sitt eget existensplan eller till de Grå hallarna.

Högre och mäktigare demoner kan mycket väl spela med i magikerns spel för att på detta sätt dra fördelar av situationen. Beroende på demonens planer och ställning på sin egen värld kan han välja att stanna och utnyttja sina krafter för personlig vinning. Detta händer ofta när oerfarna demonologer praktiserar sin magi och är förödande för magikern och dess omgivning. De skräckhistorier vi kan höra om demoner härrör ofta från sådana fall.



Om magikern ägnat nog tid åt sin forskning och har de rätta skyddscirklarna kan demonen tvingas att besinna sig tillräckligt länge för att kontroll skall uppnås.

ATT SPELA EN DEMON

När du som SL skall porträttera en demon finns det några saker du måste tänka på.

Den viktigaste är utan tvekan den att demonen, i 99 fall av 100, slitits från sitt eget existensplan och tvingats materialisera sig på en främmande värld, bunden av magi och tvingad att lyda sin mästare.

Detta gör att de flesta demoner har svårt att kontrollera sitt humör. De är ursinniga för att de tvingas spela med i detta spelet och detta ursinne avspeglas i deras raseri och hat. De blir väldigt lätt våldsamma och kommer att försöka provocera magikern att sända tillbaks dem till Demonicum eller bryta skyddsbesvärjelserna så att demonen kan hämnas.

Om demonen tvingas att kontrollera sitt humör kommer den att tjura och göra allt för att bringa den som kontrollerar den i olycka. Om demonen tvingas utföra en handling kommer den antingen att tolka befallningen bokstavligt eller i dess vidaste bemärkelse.

Exempel: Demonologen befaller sin nyligen frambesvärjde demon att hämta en tallrik. Demonen tolkar detta i dess vidaste mening och beger sig ut på en årslång jakt efter den regerande kungens tallrik. Offret valdes med omsorg då detta skulle innebära att demonologen råkade i svårigheter. Eftersom han aldrig sade vilken tallrik som skulle hämtas eller när han ville ha den kan demonen tänja på sin frihet, så länge han har det uttalade målet klart för sig, att hämta en tallrik.

Detta beteende har demonerna utvecklat för att försvara sig mot frambesvärjare och deras krävande befallningar.

Om en demon inte tvingas av magi talar den bara sanning när det gynnar dess egna syften. I andra fall ljuger den, och när den måste tala sanning svarar den ofta med gåtor eller med tvetydigheter. Ett annat sätt att framgångsrikt tänja på sanningen är att endast berätta delar av sanningen.

Exempel: Demonen vet att slottet magikern söker är vaktat av två drakar. På frågan om vad som finns i slottet svarar demonen, "Det finns en drake." Påståendet är sant, men demonen utelämnar en del av sanningen.

Beroende på vilken rang demonen har varierar beteendet. Demonetter vilar aldrig, och undviker att titta sina betvingare i ögonen. Detta beteende går igen hos de yngre demonerna, som uppträder som uppstudsiga småpojkar, redo att slita halsen av besvärjaren i vilket ögonblick som helst. De yngre demonerna är påhittiga och använder mycket av sin energi åt att ställa till med dödliga rackartyg.

Demoner av högre rang är betydligt mer säkra på sina krafter och förmågor. De står raka i ryggen eller intar sin mest hotfulla pose när de vänder sig till vanliga dödliga. När de talar är det alltid som en som tilltalar en lägre stående varelse, nedlåtande och hånande.

DEMONSTRID

Innan man inleder en strid mot en demon är det lämpligt att ta reda på så mycket som möjligt om sin fiende. Vilken form antar den? Vilken rang har den? Kan den magi? Påverkas den av magi? Är demonen bunden i en annan kropp, eller är det dess egen kropp? Vilket är demonens namn? Och så vidare.

Listan kan göras väldigt lång. Det finns många detaljer som utgöra skillnaden mellan liv och död för en grupp äventyrare. Demonen kommer inte att vänta på att rollpersonerna ska hinna inse hur den anfaller, eller med vad, utan kommer att utnyttja sina krafter och färdigheter för att undanröja sina fiender så snabbt som möjligt. Bara om demonen är övertygad om sin överlägsenhet kommer den att ge rollpersonerna tid att reflektera över deras öde.

Det bästa sättet att få reda på information om en demon är att konsultera en demonolog eller demonkunskapare. Med hjälp av Kunskap om demoner kan denne person avslöja en mängd viktiga saker. Demonkännaren måste dock först antingen få se demonen, höra hans vanliga namn, eller få en noggrann beskrivning av demonens aktiviteter och utseende.

Listan nedan är exempel på sådant som en demonkännare kan få fram med hjälp av Kunskap om demoner. Siffran inom parentes utgör det differensvärde som demonkännaren måste uppnå med Kunskap om demoner för att besitta eller just den kunskapen. Om man har tillgång till ett stort bibliotek som innehåller böcker om demonologi och Multiversum kan man få en bonus på mellan +1 och +6 (SL avgör).

- Demonens ungefärliga makt, dvs rang (3).
- Demonens vanliga namn (0).
- Demonens hemvärld (2–4).
- Demonens styrka, dvs vilka färdigheter, grundegenskaper och demoniska förmågor som utgör demonens viktigaste och farligaste (6–10).
- Demonens svagheter, dvs om den skadas av någon viss form av vapen, magi eller element (8–12).
- Demonens strategi, dvs om den kan tänkas gå bärsärk, eller förmodas hålla sig passiv och sedan försöka avliva sina motståndare med välriktade slag, eller andra finesser som den kan tänkas använda sig av (6–12, varierar mycket beroende på demonens hemvärld).
- Demonens sanna namn (Slaget måste bli perfekt).

Varje kunskap som RP:na får av demonkunskaparen kostar dem 1.000 sm. Om den kunskapare de anlitar misslyckas att finna något om demonen kostar försöket ändå 500 sm.

FÖRBEREDELSER

Med hänsyn till vilken information rollpersonerna fått bör de skaffa sig lämplig utrustning och göra vissa förberedelser.



Om demonen är en levande stridsmaskin men saknar avståndsvapen bör man försöka möta den med hjälp av avståndsvapen (magi och projektiler). Om demonen är kunnig i magi måste man förbereda sig med ANTIMAGI och vara beredd att använda SKINGRA under striden. Om demonen har mycket tjockt pansar är pansarbrytande pilar mycket lämpliga för att skada demonen. Köldmagi mot en elddemon är också en bra strategi.

Det händer tyvärr ibland att man inte har någon möjlighet att förbereda sig inför en konfrontation med en demon. I dessa lägen är det bästa man kan göra avvakta, och försöka konversera med demonen för att hitta dess svagheter. En demonolog som får några stridsrundor på sig kan förhoppningsvis bestämma en demons namn, rang och hemvärld. Ibland kan detta vara tillräckligt.

En mindre mäktig demon som antar att rollpersonerna kan ge honom en tuff match vill ofta inte vänta på att de ska hitta hans svagheter, och kastar sig därför skoningslöst över gruppen. Mäktiga demoner låter istället rollpersonerna inse hur mäktig den egentligen är, innan den angriper.

ATT STRIDA MED EN DEMON

Demoner är i grund och botten väldigt enkelriktade varelser. Deras taktik varierar sällan och de litar ofta till sina demoniska förmågor eller sin aggressivitet för att avgöra en strid. Man har också mycket riktigt funnit att de flesta demoner följer samma taktik när de blir inblandade i strider.

Demoner är mycket mer stryktåliga än andra varelser och deras smärtgräns är betydligt högre än en vanlig människas. En demon tål helt enkelt mer stryk och skador än vad andra varelser gör.

Som en följd av detta är demoner inte lika bundna i de vanliga stridsmönstren som andra krigare. En människa måste hela tiden vara varsam och undvika skador, medan en demon kan slåss på ett helt annat sätt. Den kan blotta sig för några smärre skador och huggsår om det leder till att de kan utdela ett dödligt hugg på sin motståndare.

Detta sätt att slåss påminner om bärsärkarnas men demonen kontrollerar hela tiden sina handlingar, till skillnad från bärsärkarna.

FÖRE STRIDEN

En demon inleder ofta sina strider med en konversation för att avleda fiendens misstänksamhet. Demonen sitter ofta ned, i en position som verkar omöjlig att anfalla ifrån, kanske med benen i kors eller något dylikt.

Med lugnande ord och löften om att inte skada sina fiender försöker demonen invagga dem i en falsk säkerhet, för att sedan kunna överaska dem med ett snabbt och oväntat anfall.

ANFALL

När demonen anfaller gör den det när fienden är avslappad och oförberedd, gärna mitt i en mening. Demonen använder sig aktivt av Skräckslå och av andra demoniska och magiska förmågor som kan försvaga en hel grupp fiender.

Endast då striden har börjat använder demonen förmågor som endast påverkar enskilda individer. Då inriktar den sig i första hand på magiker och lärda män som utgör ett speciellt hot mot demonens frihet. Efter att dessa hot är

undanröjda tar demonen hand om de resterande motståndarna.

VAPEN

De flesta demoner har fruktansvärda naturliga vapen, enorma klor och rakbladsvassa tandrader, men OM de inte har detta använder de sig med förkärlek av fruktansvärda närstridsvapen.

Demoner föredrar tunga krossvapen, såsom tvåhandsgissel, spikklubbor, stridshammare, morgonstjärnor och hjälmkrossare, men det finns exempel på demoner som använder tvåhandssvärd, tvåhandsyxor, hillebarder och stridsgissel.

Mäktiga demoner äger ofta demoniska vapen, se Demoniska utrustning.

HUR DU SKAPAR EN ROLLPERSON

Dessa nya regler ger SL och spelarna flera nya möjligheter att utvidga de tidigare reglerna för att skapa rollpersoner. Reglerna kompletterar grundsystemet och SL och spelarna väljer själva vilka regler som skall användas. *Drakar och Demoners* grundregler gäller fortfarande, om inget annat nämns i dessa regler.

BAKGRUNDSPOÄNG

Bakgrundspoängen används på samma sätt som i Grundreglerna, men alla rollpersoner har inte 125 BP. Det finns tre olika nivåer för bakgrundspoäng: vanlig, extraordinär och hjälte. Välj nivå efter vilken slags äventyr ni tänker spela.

Den vanliga rollpersonen är en enkel människa som har levt ett ganska vanligt liv innan äventyret börjar. Han kan vara av adlig börd eller besitta ovanliga kunskaper eller höga färdighetsvärden, men han har ännu inte utfört hjältemodiga handlingar.

Den extraordinära rollpersonen är mer av en hjälte. Han har kanske utfört hjältedåd och varit med om äventyr tidigare i sitt liv. De högre makterna följer hans liv med intresse. Han är inte som alla andra.

Hjälten är just en hjälte. Han är utvald av de högre makterna och kommer att utföra stordåd. Hjälten har höga egenskapsvärden och fler färdigheter än enklare rollpersoner. Han passar i storslagna äventyr där rollpersonerna är större och bättre än vanliga människor.

I tabellen nedan anges hur många bakgrundspoäng du får på olika nivåer, hur många gånger du får slå för särskilda förmågor, hur många erfarenhetspoäng du får vid olika åldrar och maximal FV vid start. Startkapital och förändring av grundegenskaper vid olika åldrar ändras inte av nivån.

	Vanlig	Extraordinär	Hjälte
BP	125	150	175
Antal slag för förmågor	1	2	3
EP för:			
Ung	150	175	200
Mogen	200	225	250
Medelålders	250	275	300
Gammal	300	325	350
Max FV från start:			
Ung	13	15	17
Mogen	15	17	19
Medelålders	17	19	21
Gammal	19	21	23

RAS

Man väljer ras som i grundreglerna.

YRKEN

Världen har otaliga gånger fått känna på demonernas krafter, och utsatts för deras destruktiva krafter, visualiserade och materialiserade i de mest groteska former.

Sedan urminnes tider har demonerna vaktat ljusets värld mot kaos. Men de har efter otaliga mansåldrar lyft blicken mot horisonten, och sökt sig till andra världar, till nya jaktmarker. I och med denna ökade kontakt har många humanoider fascinerats av demoner och deras krafter. Somliga har lärt sig att tämja dessa krafter, andra uppslukas av dem, och ett fåtal ägnar sitt liv åt att utplåna dem.

Demonologer, demondyrkare, demondräpare, demonfördrivare, demonbetvingare och besatta har alla sina länkar till Demonicum, demonernas världar. För att belysa de olika inriktningar och intresseområden som finns, kommer här att presenteras tre nya yrken; demonologen, demonjägaren samt demonkrigaren.

YRKESFÖRMÅGOR

De tre nya yrkena är underställda ett visst "huvudyrke", och har dels sin egen yrkesförmåga, dels huvudyrkets förmåga. Demonkrigare har alltså Krigarens yrkesförmåga, samt Demonkrigarens yrkesförmåga.

NYA FÄRDIGHETER

Det finns flera nya färdigheter i *Tjuvar och lönnmördare*, *Drakar*, *Krigarens handbok* och *Kopparhavets kapare*. Dessa kan vara användbara när man konstruerar en demonkrigare, demonjägare eller demonolog. Har du tillgång till dessa regler kan du ge de nya yrkena de färdigheter som du tycker passar in.

DEMONOLOG

Magiker (INT 16, PSY 16)
Bland världens alla magiker finns en liten skara som på heltid sysselsätter sig med demoner och demonkunskap. Dessa kallas demonologer. Demonologin är en mycket säregen gren av magin, och kräver mycket uppmärksamhet och

koncentration för att en magiker ska kunna använda sig av ens dess enklaste besvärjelser. Demonologin är nämligen en mycket farlig magiskola, och för att kunna hantera den på ett säkert och korrekt sätt, måste man vara mycket skicklig på ett flertal av skolans grundläggande besvärjelser. Demonologer är ofta enstöringar som utvecklar obestämbar skräck och misstro mot allt främmande, något som har med deras insikter om demonologin att göra.

Yrkesförmåga: En demonolog kan känna demonisk närvaro instinktivt. Räckvidden är demonologens PSY meter, och CL är lika stor som hans PSY är för tillfället. Förmågan motsvarar ett lyckat slag för Känna magi, specifikt för demoner, Demonologi, demoniska aktiviteter och föremål.

Möjliga yrkesfärdigheter: Tala ett valfritt främmande språk, Läsa/Skriva ett valfritt främmande språk, Alkemi, Demonologi, Drogkunskap, Geografi, Historia, Hypnotisera, Kunskap om magi, Kunskap om demoner, Kunskap om Multiversum, Magisk kanalisering, Pentagramritning, Portalmagi, Räkning, Schack & brädspel, Språkkunskap, Trästav, Zoologi, Örtkunskap.

DEMONJÄGARE

Utbygdsjägare (FYS 16, SMI 12, INT 12, PSY 14)
En demonjägare är en individ som svurit sitt liv till att söka upp och förgöra demoner. Det är ovanligt yrke som man inte söker sig till om man är rädd om sin tid i de dödligas värld. Den som väljer att bli demonjägare bär ofta ett starkt personligt hat mot demoner och deras tjänare.

Demonjägaren är en mångsidig yrkesman som bär på många kompletterande kunskaper för att kunna utföra sitt värv. Jakten på demoner och deras tjänare går över land och genom städer och det kan hända att jakten för jägaren in i andra världar.

Därför är det viktigt att besitta anpassningsförmåga och kunskaper för att möta alla hinder och problem som kan uppstå under jakt. Demonjägaren arbetar ofta tillsammans med magiker och mäktiga krigare för att det önskade resultatet skall uppnås

Demonjägare är ofta cyniska, hämndlystna och mycket försiktiga. De vet att demoner kan lura var som helst, och det gäller att stålsätta sig och vara beredd på att bli överfallen. De vet också att det dummaste man kan göra när man har med en demon att göra är att kasta sig i kamp med den, innan man känner till hur mäktig den egentligen är. En skicklig demonjägare är tålmodig, förbereder sig länge och väl, och slår sedan till hårt, snabbt och skoningslöst.

En demonjägare använder sig av en mängd olika instrument och hjälpmedel. Den lintropiska pendeln och skivan är de vanligast förekommande instrumenten och beskrivs i kapitlet om Demonisk utrustning.

Skyddsamuletter och magiska tatueringar är andra hjälpmedel som flitigt förekommer. Demonjägaren låter gärna magiker binda skyddsformler till sig själv eller vissa föremål för att stå emot demonkrafterna.

Yrkesförmåga: En demonjägare kan genom sin kunskap och självdisciplin motstå den skräck som demoner med sin blotta uppenbarelse ingjuter i alla levande varelser. De har därför alltid –5 på alla slag på skräcktabellen. En demonjägare har en väl utvecklad blick för detaljer och tecken och har därför alltid +2 på sitt FV i Spåra.

Möjliga yrkesfärdigheter: Tala maximalt tre främmande språk, Läsa/skriva maximalt tre främmande språk, Två valfria vapenfärdigheter, Administration, Akrobatik, Astrologi, Drog-



kunskap, Geografi, Geologi, Giftkunskap, Hantera fällor, Knopar, Kulturkännedom, Kunskap om demoner, Kunskap om magi, Kunskap om Multiversum, Lintropi, Läsdyrkning, Orientering, Änterhake, Örtkunskap, Överlevnad.

DEMONKRIGARE

Krigare (STY 14, FYS 14, PSY 16, INT 11)
Demonkrigaren är en krigare som bundit en demon i sin kropp. Denna ritual har genomförts tidigare i demonkrigarens liv, och han har vid tiden för äventyrandet vant sig vid att ha en demon fjättrad i sig. Man kan säga att krigaren är besatt, men demonen är så pass svag att det snarare är tvärtom; demonkrigaren parasiterar på demonen.

Demonkrigaren kan vara en krigare som utfört ett uppdrag åt en demonolog och fått demonen i belöning. Han kan också vara en ohelig riddare på uppdrag i den mänskliga världen, tjänande mörkrets makter. Demonkrigaren kan inte vara en alltigenom god individ, utan snarare en omoralisk och girig krigare, med ett något cyniskt och grymt sinnelag. Men detta behöver inte betyda att han tjänar ondskan, eller strävar efter att göra onda handlingar. Mellan onda tankar och onda handlingar finns en värld av skillnad. Innan man konstruerar en demonkrigare bör man konsultera SL och det är upp till denne att avgöra om spelaren ska få spela en demonkrigare eller ej.

Demonkrigaren har slingrande mönster av tatueringar över sin kropp, främst bröstkorgen och armarna. Tatueringarna skimrar svagt i mörker och skiftar i färg från mörkblått till blodrött. Det är dessa tatueringar som fjättrar demonen.

Yrkesförmåga: Demonkrigaren har en demon fjättrad i sin kropp. Från demonen erhåller demonkrigaren 1T4+1 fördelar (SL slår). SL får sedan konstruera demonen, som är en svag krigardemon. Spelaren får sedan välja om fördelarna ska vara grundegenskapsökningar, färdigheter, besvärjelser eller demoniska förmågor. Spelaren får sedan välja vilken av demonens grundegenskaper, färdigheter, förmågor eller besvärjelser han ska få, men han får inte veta exakt vilket värde demonen har, förrän efter han har valt (se reglerna för att bli Besatt). När fördelarna är utsatta, försöker demonen övervinna demonkrigarens PSY med sin egen på Motståndstabellen. Lyckas demonen med detta måste demonkrigaren slå 1T3+antalet fördelar på nackdelstabellen. Annars sker ingenting.

Möjliga yrkesfärdigheter: Maximalt fem valfria vapenfärdigheter, Tala ett valfritt främmande språk, Avväpna, Bärsärkagång, Dolk, Dra vapen, Geografi, ett valfritt Hantverk, Hasardspel, Kulturkännedom, Kunskap om demoner, Simma, Stridskonster, Två vapen.

GRUNDEGENSKAPER, SB & FÖRFLYTTNING, SYN OCH HÖRSEL

De vanliga reglerna gäller. Det finns nya regler för syn och hörsel i *Krigarens handbok*. SL avgör om dessa skall användas.

SÄRSKILDA FÖRMÅGOR

Du slår en, två eller tre gånger på tabellen för särskilda förmågor, beroende på vilken nivå din rollperson har.

Dessa nya yrken har en nära anknytning till demoner, vilket påverkar rollpersonens särskilda förmågor. Till och med en demonjägare bär personlighetsdrag eller ett slags släktskap med de hatade fienderna.

Under sin jakt på demoner har jägaren tvingats lära sig allt om demoner och deras egenskaper. Därför har demonjägaren också utvecklat särskilda förmågor som anknyter till demoner.

Denna tabell ersätter den som finns i Grundreglerna. Får du samma resultat två gånger, eller ett resultat som inte går ihop med ditt yrke tar du det resultat som ligger närmast ovanför.

Om din rollperson har en mycket udda karaktär, som du och SL anser kräver vissa Särskilda förmågor, kan du använda dig av följande system för att slippa få de förmågor som inte passar karaktären: Välj en Särskild förmåga från tabellen. Slå 2T20 och dra av resultatet från den lägsta kostnaden för förmågan.

Detta är det antal BP du behöver betala för att få förmågan. Om du betalar med HP, delar du först resultatet med två. På detta vis kan du få mer kontroll över din rollpersons förmågor och uppväxt.

Särskilda förmågor

2T20+BP	Förmåga
3–8	Se Grundreglerna, sid I-25.
9–10	KAOTISK UPPVÄXT. Du får +3 i FV i Slagsmål.
11–24	Se Grundreglerna, sid I-25 – I-26.
25–26	DEMONKUNSKAPARE. Du får +2 i A-FV på Kunskap om demoner.
27–28	DIABOLISK RÖST. Du har en demonisk stämma som får folk att lystra, och ger +3 i CL på att Övertala.
29–30	SJÄTTE SINNE. Se Grundreglerna, sid I-26.
31–32	NATTSYN. Du ser obehindrat i stjärn- eller månljus och får inga minus för strid nattetid. Du ser inte i kolmörker.
33–34	KÄNSLIG FÖR DEMONMAGI. Du känner omedelbart om någon använder demonologi inom PSYx1 meter.
35–36	GOTT SPRÅKSINNE. Se Grundreglerna, sid I-26.
37–38	KROPPSMEDVETANDE. Din själ och din kropp är etsade till varandra. Du får +5 i PSY när det gäller att motstå att bli besatt och kontrollerad av en demon.
39–40	DEMONTJÄNARE. Vare sig du vill det eller ej, så har en demonett fått för sig att du är hans mästare, och följer dig överallt du går.
41–42	GIFTTÅLIG. Du är resistent mot diaboliska gifter, och får dubbla din FYS när du slår för att motstå gifter.

43–44	NAMNKUNNIG. Du kan omedelbart avgöra en demonens vanliga namn genom att betrakta den.
45–46	DUBBELHÄNT.
47–48	POTENT DEMONOLOG. Du kan lära dig Demonologi till FV 20. Slå om i fall du är Demonolog.
49–57	Se Grundreglerna, sid I-26.
58	DEMONERS HERRE. Demonetter och demonträlar lyder dig instinktivt om du övervinner deras PSY med din egen på Motståndstabellen.
59	AMBIDEXTRIÖS.
60	ACCEPTERAD BLAND DEMONER. Om du klarar ett Svårt Myndighetsslag (KAR) när du möter en demon kommer den inte att agera fientligt mot dig såvida du inte uppträder våldsamt eller svekfullt.
61–66	Se Grundreglerna, sid I-26.
67	DEMONDRÄPARE. Du har svurit att bekämpa demoner och har alltid +5 i CL vid alla attacker mot demoner.
68–74	Se Grundreglerna, sid I-26.
75	IMMUN MOT DEMONOLOGI. Du får +10 i PSY när någon försöker påverka dig med demonologi
76	BESATT. Fungerar som Demonkrigarens yrkesförmåga. Slå om ifall du är Demonkrigare.
77	HAMNBYTARE. Du kan när du vill anta skepnaden av en demonisk varelse. Se Grundreglerna, sid I-26 – I-27 för mer detaljer. SL avgör hur din demoniska skepnad ser ut.
78	SNABB UPPFATTNINGSFÖRMÅGA. Se Grundreglerna, sid I-27.
79	DEMONISK FÖRMÅGA. Du får en lägre demonisk förmåga som SL bestämmer slumpmässigt eller genom att välja en speciell förmåga.
80	DEMONMÄSTARE. Du har alltid +10 i PSY när du ska försvara dig mot demoner och deras magi, eller när du ska påverka demoner.
81+	Se Grundreglerna, sid I-27.

KARAKTÄRER

Karaktären är en fördjupning och utveckling av rollpersonens yrke, till hjälp för både spelarna och spelledaren. Yrket beskriver vad rollpersonen kan göra, karaktären talar om vem han är, hur han uppför sig och vad han tycker.

De två karaktärer som beskrivs här är något av ytterligheter, och kan vara intressanta, men svåra att spela. Om du vill ha fler uppslag till karaktärer som finns sådana i bl. a. *Krigarens Handbok.*

DEMONFÖRDRIVAREN

Beskrivning: Demonfördrivaren är en utvald man/kvinna på ett heligt uppdrag; att fördriva demoner. Demonfördrivaren är vanligtvis en religiös person med kunskaper i magi, främst demonologi och spiritism.

Fördrivaren är alltid gammal, erfaren och cynisk. Han är stryktålig som en sandsäck, knotar aldrig, och vet att tålamod och inbiten strävan alltid ger sin belöning i slutet. Demonfördrivaren har mött varelser som vanliga dödliga aldrig drömmer om i sina vildaste mardrömmar och ser sig som en av etikens, moralens och godhetens främsta beskyddare. Ondska finns överallt, i alla skepnader.

Äkta godhet är något som en demonfördrivare sällan eller aldrig mött, han tvekar förmodligen över om det finns någon godhet kvar här i världen. Denna tvekan får honom att hålla allt fastare vid sin tro och sitt hopp, och med än mer fanatisk glöd fördriva demoner och osaliga andar från den mänskliga världen.

Rollspel: Var moralisk, modig och resolut, skratta sällan eller aldrig! Världen är fylld av Ondska, och du är en av dess främsta bekämpare. Vid din sida har du din tro och dina kunskaper i magi.

Du är tålmodig, förmodligen bister och butter, men aldrig hetlevrad. Du använder dina krafter för att bekämpa demoner och odöda, inte för att käbbla med vanliga dödliga. Du är tystlåten, utom då demoner och liknande styggelser kommer upp i diskussionen; då får du plötsligt liv och predikar med flammande ilska dessa krafters onda inflytande och vikten av att de utplånas eller fördrivs från världen.

Du slår gärna följe med krigare och kunniga personer, och försöker övertala dem om det viktiga och riktiga i att söka upp demoner bara för dödandets skull, inte endast för deras skatters skull.

Yrken: Lärd man, Demonolog, Demonjägare, Spiritist.

DEMONBETVINGAREN

Beskrivning: Demonbetvingaren är en härskare över demoner. Hans hobby är att frammana och fängsla demoner för att utnyttja deras vilda krafter för sitt eget bruk. Demonbetvingaren är en mäktig person, som inger respekt och ibland rädsla hos de som omger honom.

Han har ett behov av makt, och hans ambitioner känner inga gränser. Han är medveten om riskerna att handskas med dessa krafter och vet att svåra områden inom demonologin kan medföra misslyckanden, kanske med katastrofala följder.

Trots detta ger sig demonbetvingaren i kast med att försöka kontrollera och fängsla varelser som han borde lämnat i fred. Detta leder ofta till katastrofer, och demonbetvingarnas ideologi brukar vara den som ligger till grund för den stora demoniska aktivitet som finns i den mänskliga världen. Demonbetvingaren är demonfördrivarens främste fiende.

Rollspel: Inge respekt! Utstråla makt och myndighet! Utnyttja de demoner du har fångslat för att skrämma upp din omgivning.

Ställ krav! Du tar alltid kommandot och tål ingen uppstudsighet. Visa tydligt den makt du besitter. Var nedlåtande mot andra magiker.

Yrken: Demonolog.

NYA FÄRDIGHETER

Demonologi

Typ: Sekundär
Yrken: Demonolog
Grundegenskap: INT
Demonologi är en magiskola som används för att åkalla och kontrollera demoner. Se magiavsnittet.

Portalmagi

Typ: Sekundär
Yrken: Magiker
Grundegenskap: INT
Portalmagi är en ny magiskola för magiker. Portalmagi används för att röra sig mellan eller kommunicera med de olika planen. Se avsnittet om Portalmagi.

Kunskap om demoner

Typ: Sekundär, B
Yrken: Demonolog, Lärd man, Demonjägare, Demonkrigare, Magiker
Grundegenskap: INT
Denna färdighet ger kunskap om demoners krafter, levnadssätt, förmågor, svagheter, styrkor, mentaliteter, men framför allt kan den ge demonkunskaparen kännedom om demonens namn. En demons vanliga namn krävs för att en demonolog ska kunna besvärja demonen. Om man lyckas perfekt med ett slag för Kunskap om demoner, har man funnit demonens sanna namn. Detta är en ovärderlig kunskap, som gör demonen till ens slav. Demonen kommer på alla sätt och vis att försöka döda alla som känner till dess rätta namn.

Färdigheten kan användas i flera situationer, exempelvis när det gäller att komma på vilka ingredienser som skall användas för att nedkalla en viss sorts demon, eller för att ta reda på vilka motiv en viss demon kan ha. Desto mäktigare en demon är, desto svårtillgängligare är kunskapen. SL får modifiera CL beroende på hur mäktig en demon är.

- När man försöker Bluffa, Övertala eller Muta en demon läggs B-FV:t till det FV man normalt har i dessa färdigheter.
- B-FV:t läggs dessutom till ens PSY då man slår på Skräcktabellen när en demon försöker Skräckslå.
- Om du använder de detaljerade stridsreglerna i *Krigarens Handbok* måste du lyckas med ett färdighetsslag i Kunskap om demoner för att kunna träffa en blotta hos en demon.
- Om en demon försöker Bluffa eller vilseleda dig, får du lägga ditt B-FV i Kunskap om demoner till din egen INT när du slår på Motståndstabellen.



KUNSKAP OM MULTIVERSUM

Typ: Sekundär, B
Yrken: Demonolog, Lärd man, Magiker, Demonjägare
Grundegenskap: INT

Denna färdighet är mycket användbar för Portalmagiker och resenärer i Multiversum. Färdigheten ger kunskap om Multiversums uppbyggnad, hur man kan färdas mellan olika världar och framför allt; hur man hittar i Multiversum. Med hjälp av denna färdighet kan en Portalmagiker planera exakt placering av en Portal och ta reda på vilka krafter som ska användas i ritualen SKAPA PORTAL. Med hjälp av Kunskap om Multiversum kan man hitta rätt i de Grå hallarna, och detta är en nödvändighet för Portalmagiker.

Vissa världar är lätta att hitta, andra är svåra. SL gör en avvägning för att sedan ge en modifikation till slaget. Desto mer information om världen som rollpersonen kan hitta i böcker, desto lättare blir det att hitta dit.

Exempel: Att hitta till Bythos, i Kristalltjuren, *utan att färdas via de Grå hallarna, ger ett avdrag på 15–20 (A-FV), eftersom Bythos är så pass okänd och svårtillgänglig. Däremot är Calibandium betydligt lättare att hitta, och ger ±0 i modifikation på Kunskap om Multiversum.*

När man färdas i de Grå hallarna bestämmer Kunskap om Multiversum hur lång tid det dröjer innan man finner sin portal. Efter 2T6–FV timmar i de Grå hallarna når resenären rätt portal. Antalet timmar spenderade i de Grå hallarna bestäms av SL och hålls hemligt för spelaren. Om resenären inte har Kunskap om Multiversum tar det 2T6 timmar innan han har gått vilse.

Varje hjälpmedel, som en lintropisk pendel eller en astralkarta, minskar tiden som man spenderar i de Grå hallarna med 1 timme. Observera att man endast kan använda ett hjälpmedel, t. ex. endast en pendel eller en karta.

Den minsta tidsperiod det tar att finna en port är 1 timme.

LINTROPI

Typ: Sekundär
Yrken: Demonjägare, Magiker, Lärd man.
Grundegenskap: INT

Lintropi är konsten att spåra och jaga utomvärldsliga varelser. Lintropi bygger på stora kunskaper om den varelse som jagas. Att känna till varelserna, deras ursprung, vanor och beteendemönster ingår i varje lintropisk jägares utbildning. Kunskap om instrument och hjälpmedel är också den del av denna kunskap.

En lintropisk jägare använder färdigheten Lintropi och en lintropisk pendel istället för färdigheten Spåra då denne utövar sitt yrke.

PENTAGRAMRITNING

Typ: Sekundär, B
Yrken: Magiker, Lärd man
Grundegenskap: PSY

Det finns två sorters pentagram: det vanliga och det omvända. Skillnaden ligger inte i hur det ser ut, utan i hur man tecknar det, och varifrån kraftlinjerna i pentagrammet löper. I det vanliga, rättvända söker sig pentagrammets kraftlinjer in mot mitten av stjärnan, och drar demoniska varelser och krafter med sig, in i pentagrammet.

En demon som befinner sig i ett sådant pentagram får svårt att lämna den cirkel som innesluter pentagrammet, och försvagas dessutom. Effekten av detta blir att demonens PSY räknas som ett lägre för varje B-FV ritaren har, så länge demonen befinner sig innanför pentagrammets cirkel. Dessutom möter demonen en osynlig mur alldeles vid cirkelkanten. Denna mur har STY = B-FV (dvs 1–5) och måste övervinnas av demonens PSY på Motståndstabellen för att den ska kunna lämna pentagrammet.

Ett omvänt pentagram utstrålar kraftlinjer från centrum, och stöter bort demoniska varelser och krafter. Ett sådant pentagram hindrar demoner att nalkas pentagrammet, med STY = B-FV (dvs 1–5), vilket på sedvanligt vis skall övervinnas av demonens STY på Motståndstabellen, om den ska kunna ta sig in i pentagrammet.

Man kan dessutom förstärka pentagrammet. Detta går till så att skaparen offrar ett antal temporära PSY och då höjer pentagrammets STY med antalet offrade PSY, under en SR. Effekten försvinner sedan. På detta sätt kan man höja pentagrammets styrka utöver dess egentliga förmåga, under en kort tid.

Genom att använda magi eller alkemiska tillsatser kan man få pentagrammets styrka att öka (se magi-avsnittet). Normalt kommer nämligen ett enkelt pentagram inte att förmå stoppa andra demoner än de mycket svaga.

RITUALER & SYMBOLER

När en magiker ger sig in på de områden inom magin som inte är avsedda för hans förmågor, utan snarare ligger över dessa, måste denne använda sig av olika hjälpmedel. Det rör sig vanligtvis om besvärjelser som innefattar komplicerade åkallanden och kontakter med andra världar.

De krafter som en magiker i vanliga besvärjelser normalt utslungar i ett eller ett fåtal ord, är i vissa fall för svaga — magikern måste samla den totala kraften i olika punkter, symboler, mönster och föremål för att sedan utlösa alla de uppsamlade energierna i ett och samma ögonblick. Kort sagt måste magikern utföra en ritual.

Beroende på vilket målet är med ritualen måste kraften uppsamlas på olika sätt, och utlösas vid olika tidpunkter. För att utföra en specifik besvärjelseritual, måste man ha specifik utrustning, rekvisita. Detta kan vara allt från skinn från ormar till grenar från förmultnade urträd, och innebär dessutom i allmänhet att man tänder en del ljus, ritar upp

mönster på marken och utför tecken och gester.

Om man skulle sakna någon ingrediens får man ett avdrag på sin CL på besvärjelsen. Ju svårare besvärjelsen är, desto mer rekvisita behövs, och desto större avdrag får man om man skulle sakna något. Skulle man sakna all rekvisita, så får man lika mycket i avdrag som besvärjelsens Skolvärde.

Ritualer tar betydligt längre tid att kasta än vanliga besvärjelser; 1T4 timmar per effektgrad. Undantag finns dock, och det är givetvis alltid SL som i sista hand avgör vad som verkar rimligt.

Extremt mäktiga varelser kan använda ritualmagi som vanlig magi, dvs normalsnabb magi. Skolvärdet för en sådan besvärjelse är ritualens Skolvärde gånger två (SVx2).

Exempel: driva bort demon (R) har Skolvärde 15. Som vanlig besvärjelse tar driva bort demon en SR att förbereda och en SR att kasta. Den har då Skolvärde 30.

SKYDDSCIRKLAR OCH PENTAGRAM

En skyddscirkel är ett medel för demonologer att skydda sig mot utomvärldsliga makter. Skyddscirkeln är lämplig att använda när man ska befatta sig med demoner, och cirkeln ger sitt skydd enbart till de föremål och personer som befinner sig inom cirkeln. Alla former av skyddscirklar och pentagram skyddar både direkt och indirekt mot demoner, t. ex. mot ett svärd som en demon håller, eller en sten som demonen kastar.

För att kunna teckna en skyddscirkel måste man vara kunnig i färdigheten Pentagramritning. Om man vill ge cirkeln krafter utöver de grundläggande måste man dessutom vara kunnig i magi.

DE TRE ELEMENTÄRA SKYDDSCIRKLARNA

En magisk skyddscirkel kan utöva sina krafter på tre sätt. För att man ska kunna ge en cirkel magiska krafter måste man först lyckas med ett slag för Pentagramritning, och därefter lyckas med ett slag för den korrekta besvärjelsen.

De tre elementära skyddscirklarna kan kombineras med varandra och med andra sorters skyddscirklar, så att ytan där demonologen befinner sig blir än mer skyddad. De tre elementära skyddscirklarna är:

1 Skyddsslöjan. Cirkeln kan dölja vad den innefattar. Med hjälp av en döljande skyddscirkel kan en demonolog hålla demoner ovetande om hans närvaro. Cirkeln kallas skyddsslöja och finns beskriven bland besvärjelserna. Cirkelmönstret är ett öga infångat i ett omvänt pentagram.

2 Skyddssfären. Cirkeln kan förhindra intrång. Cirkeln hindrar demoner från att träda in i cirkeln, eller att använda sina krafter på dem som innesluts av cirkeln. Denna cirkel kallas skyddssfär och finns beskriven bland besvärjelserna. Se besvärjelsen för exaktare detaljer. Cirkelmönstret är ett omvänt pentagram, vars mitt upptas av en liten triangel.

3 Kraftsfären. Cirkeln kan förstärka sina invånare. De personer och föremål som befinner sig i cirkeln får ökade krafter (PSY, FV, m.m.). Denna cirkel kallas kraftsfär och finns beskriven bland besvärjelserna. Cirkelmönstret är ett omvänt pentagram samt åtta krafttecken i en cirkel kring denna.

Allmänna regler för skyddscirklar:

- Skyddscirklar består dels av en cirkel, dels av de mönster och tecken som finns innanför den obrutna linjen. Desto kraftigare skyddscirkeln är, desto mer komplicerade blir mönstren i cirkelns inre.
- Skyddscirklar innehåller alltid ett omvänt pentagram, dvs ett pentagram som skyddar mot krafter som försöker skada de personer och föremål som innefattas av pentagrammet.
- Om man vill teckna flera skyddscirklar i varandra, går detta alldeles utmärkt. Man slår då separata slag för varje cirkel. Vanligtvis brukar man lägga en skyddssfär ytterst för att skydda de inre cirklarna. Om ett enda streck rubbas blir skyddscirkeln effektlös.

PENTAGRAMMETS FÄNGELSE

Precis som det finns cirklar som kan hålla demoner ute, finns det cirklar som kan hålla demoner inne. Sådana cirklar kallas fängelsepentagram, eller demoncirklar. En demoncirkel konstrueras på liknande sätt som en skyddscirkel. Den enda skillnaden är att man använder sig av ett rättvänt pentagram, där de magiska flödeslinjerna alltså håller kvar demonen innanför cirkeln.

Om man vill förstärka en Demoncirkel måste man använda sig av magi. Det finns två besvärjelser att använda till detta ändamål; fängsla demon och skapa demongissel. Den första är den vanligaste och enklaste.

För att genomföra denna krävs att man först lyckas med en Pentagramritning och därefter med ett slag för besvärjelsen. En demon som sedan nedkallas och materialiseras inom fängelsecirkeln hindras att bryta sig ut. Besvärjelsen skapa demongissel är betydligt svårare. Ett Demongissel är vanligtvis en kedja eller ett rep som kan fästas på demonen. Demongisslet tvingar demonen kvar i världen, och försvagar den dessutom rejält. Gisslet pryds alltid av tre rättvända pentagram.

Ett fängelsepentagram ser ut som ett pentagram i en cirkel, men har ofta andra symboler, ofta flera små pentagramcirklar, inristade längs med insidan; vanligtvis för att skydda fängelsepentagrammet från demonens krafter och försök att bryta sig ur cirkelns makt.

ALKEMI OCH PENTAGRAM

Med hjälp av alkemiska tillsatser är det möjligt att förstärka pentagram och skyddscirklar. I tabell 1 nedan visas exempel på material som kan användas då magikern tecknar en cirkel och ett pentagram, samt hur mycket pentagrammets styrka ökar.

Den alkemiska tillsatsen ökar pentagrammets grundstyrka, dvs den som man får även utan tillgång till magi. Med dessa tillsatser kan magikern höja pentagrammets styrka utöver sin normala förmåga.

Det är inte möjligt att blanda dessa komponenter för att på så sätt höja pentagrammets STY. Om detta inträffar

motverkar komponenterna varandra och STY minskar med fyra.

Exempel: Tiargon använder sig av Pentagramritning, som han har FV B4 på. Pentagrammet får då STY 4. Tiargon tillför sedan trollblod till pentagrammets linjer. STY blir då 4+3=7.

Det finns dessutom ett fåtal ingredienser som kan höja pentagrammets styrka högst tillfälligt (1T6 SR). Dessa material måste tillföras pentagrammet i samma ögonblick de skall användas och det räcker med att en liten del vidrör pentagrammet. Dessa komponenter har dock en begränsad livslängd då de utsätts för enorma magiska krafter och energier. Efter att ha använts ett visst antal gånger blir de obrukbara. Dessa komponenter finns uppräknade i tabell 2.

Tabell 1

Cirkelmaterial	Ökar pentagrammets styrka med
Blod:	2
Dvärgblod:	2
Alvblod:	3
Trollblod:	3
Fradga från rabiessmittad hund:	4
Demonblod:	7
Drakblod (högre drake):	10
Drakblod (annan drake):	7
Mithril (permanent pentagram):	16
Silver (permanent pentagram):	11
Annan ädel metall (perm. pent.):	6–8

Tabell 2

Komponent	Höjer pentagrammets styrka med	Max antal ggr
Ekstav	10	1T6
Idegransstav	12	1T6
Rönnstav	14	1T3
Månlindsstav	15	1T6
Rubinstoft	18	1
Urträdsstav	20	1T6
Diamantstoft	20	1
Horn från drake	25	2T6

MAGISKA TATUERINGAR

En speciell form av skyddsmagi är de magiska tatueringarna. Dessa tatueringar binder magi till en varelse och skyddar denne mot andra magiska krafter. Denna högre form av symbolism har sina rötter i dvärgarnas magiska tatueringskonster. Den utövas endast av ett fåtal magiker i människornas riken.

Att låta tatuera en magisk symbol är en både kostsam och plågsam procedur som tar lång tid att utföra. Magikern måste hela tiden koncentrera sig på att lägga sin kraft i den magiska symbol som med vassa nålars hjälp växer fram på den blivande bäraren.

Ritualerna innan tatueringen kan påbörjas är ofta komplicerade och följer ett uråldrigt mönster. Den som skall tatueras måste genomgå renande bad och endast dricka det klaraste källvatten under den tid som tatueringen pågår.

Det tar flera dagar att tatuera de enklaste symbolerna och de mest komplicerade och kraftfullaste symbolerna kan ta veckor att slutföra.

De nålverktyg som magikern nyttjar gör proceduren mycket plågsam. Generellt sett kostar magiska tatueringar mellan 2.000 och 10.000 sm per dag att skaffa sig.

ELDSKÖLD

Tid att utföra: 6 dagar

Denna symbol skyddar bäraren mot demoners eld. All form av demoneld viker runt den tatuerade som om denne stod inuti ett jättelikt klot av glas.

DET VAKANDE ÖGAT

Tid att utföra: 5 dagar

Denna symbol, ett öga vars lock sytts fast så det aldrig kan stängas, gör bäraren medveten om demoners närvaro. Ingen demon inom 500 meter från bäraren undgår dennes uppmärksamhet.

Oavsett om den tatuerade kan se demonen eller ej, eller om denne sover, så kommer demonens närvaro att tydligt kunna kännas. När en demon närmar sig den tatuerade får denne en irriterande och illavarslande stickande känsla i nackmuskulaturen.

DET RENA SINNET

Tid att utföra: 7 dagar

Denna symbol skyddar mot vissa former av demonisk påverkan. Den som har denna symbol tatuerad berörs inte av magi som har med rent psykiska och mentala krafter att göra.

Illusioner, mentala kommunikationer, mentala avläsningar, varseblivning m.m. är verkningslösa mot bäraren. Den tatuerade kan inte falla offer för demonisk galenskap.

KROPPSSKÖLD

Tid att utföra: 15 dagar

Den tatuerade får en osynlig kroppssköld som skyddar mot alla fysiska attacker (vapen, klor, slag). Skölden kan absorbera 5 skadepoäng. Magiska attacker, eld och blixt absorberas ej av skölden.

Skölden kan inte krossas och är alltid verksam.

DUPLICERING

Tid att utföra: 12–15 dagar

Den tatuerade kan med sin blotta tanke "förlösa" en exakt dubbelgångare ur sin egen kropp. Dubbelgångaren har samma värden som den som bär tatueringen men kan exempelvis inte skada en motståndare utan slår rakt igenom denne om den försöker anfalla.

Dubbelgångaren rör sig så som den tatuerade önskar tills den på dennes vilja upplöses eller tills den förgörs av en motståndare.

För var femte SR som dubbelgångaren är aktiv måste den tatuerade offra två PSY-poäng.

REKVISITA

De besvärjelser som återfinns i denna modul kräver att magikern använder vissa speciella ingredienser för att de skall kunna genomföras. De flesta ritualer kräver särskild rekvisita, och ibland varierar rekvisitan beroende på hur man skall använda en besvärjelse.

Följden blir att demonologer och magiker som använder Portalmagi ständigt måste ha tillgång till olika ovanliga substanser och material, för att kunna utföra sina ritualer. Avsaknad av denna rekvisita försvårar för magikern att genomföra besvärjelsen, ibland i så hög grad att den inte går att genomföra utan katastrofala följder.

Fokus

De enklaste ritualerna innehåller mycket lättillgänglig rekvisita. Det kan röra sig om vaxljus, saltvatten, reptilskinn och korpfjädrar. Om magikern skulle sakna någon av denna rekvisita kan han lätt ersätta den med någonting snarlikt, eller fortsätta utan den ingrediensen, med endast blygsamma avdrag på CL. En svårare ritual kräver mer udda rekvisita. Det kan röra sig om demonblod, alvtårar osv. Att avstå från sådana ingredienser kan medföra kraftiga CL-avdrag när man ska genomföra ritualen.

Slutligen kommer man till de ritualer som har så pass udda rekvisita att den inte står att finna ens i de mest mystiska alkemisternas handelsbodar. Utan dessa ingredienser kan ritualen inte genomföras. I dessa fall kallas den essentiella ingrediensen för ritualens "fokus". Ritualen BINDA DEMON har olika sorters fokus, likaså har DRIVA BORT DEMON och FORMA DEMON var sitt fokus, även om den sistnämnda besvärjelsens fokus beror helt på vilken form demonen skall antaga. Utan ett fokus får magikern ett avdrag som motsvarar besvärjelsens Skolvärde när han försöker utöva ritualen.

Vad gäller ingredienser som inte räknas som fokuserande, betyder avsaknad av denna ett generellt avdrag på CL med 1T4 per ingrediens.

Följande tabell beskriver mer detaljerat vilka ingredienser som behövs vid besvärjelserna och de effekter som avsaknad av rekvisitan ger. Vilken sorts rekvisita och hur mycket som behövs beror på besvärjelsens Skolvärde plus den effektgrad magikern lägger.

Skolvärde+effektgrad	GR	ER	MR	SR	MSR	ESR	AR
1–5	1T3	1	—	—	—	—	—
6–10	1T4	2	1	—	—	—	—
11–13	5	3	2	1	—	—	—
14–16	5	4	3	2	1	—	—
17–19	5	4	4	3	2	—	—
20–22	5	4	4	3	2	1	—
23+	5	4	4	3	2	1	1

Varje ingrediens ingår i en grupp av rekvisita, skild från andra grupper beroende på hur svårtillgänglig den är. Grupperna beskrivs nedan.

En mer svårtillgänglig ingrediens ger ett högre avdrag på CL om den skulle saknas då besvärjelsen läggs. Detta avdrag ges efter gruppens namn. För varje ingrediens som saknas minskas CL med gällande modifikation. Efter modifikationen är ges chansen med 1T20 att magikern skall kunna ersätta ingrediensen med något snarlikt material. Om man lyckas ersätta ingrediensen halveras avdraget.

GR — GRUNDREKVISITA (−2, 18): Vaxljus, krita, rökelse, saltvatten, färgad sand, mistel, vin, glödande kol, olja, eld (i eldstad eller oljelampa), salt, lera, svart sten.

ER — ENKEL REKVISITA (−4, 16): Reptilskinn, korpfjädrar, fiskfjäll, ödletunga, uggleklo, fladdermusvinge, silverskål, rönnstav, duvägg, blod, hårtofs från människa, idegranstrå, ärgat kopparmynt, stenmortel, svartbladad kniv, osv.

MR — MEDELSVÅR REKVISITA (−6, 14): Galla, päls från vit eller svart katt, sten från klosterkapell, översta grenen på det högsta trädet i en skog, gräs från en kyrkogårds äldsta grav, blomma spirad ur en riddares grav, orchnagel, osv.

SR — SÄLLSYNT REKVISITA (−8, 10): Fisk fångad i mänglittrande vatten, alvhår, gift från skorpion, sav från en björk uppvuxen på ett slagfält, flis från förstenat troll, demonblod, vatten som aldrig sett ljus, osv.

MSR — MYCKET SÄLLSYNT REKVISITA (−10, 8): Stjärnglitter, varulvshår, rot från häxa som vuxit fast, månljus fångad i korpöga, blod från basilisk, meteorit, sten smält av drakeld, besjälad diamant, drakfjäll, osv.

ESR — EXTREMT SÄLLSYNT REKVISITA (−14, 1): Blod från en ond alv, fysiskt mörker fångat i en svart opal, vingpenna från luftdrake, osv.

AR — ABSTRAKT REKVISITA (−20, 0): En tanke, en midsommarnatts månstrimma, ett smycke av eld, osv.

DEMONOLOGI

Besten stirrade med blodsprängda ögon på demonologen och gnisslade tänder i frustation. Demonens klor klickade mot golvet när han backade från magikern, som höjde en prāligt utsmyckad stav.

"Malog Oaer, jag känner ditt namn! Jag är Tomas, betvingaren. Mig skall du lyda i allt!"

Malog sköt sin rygg i vädret och väste mot människan som kallat honom till denna plågsamma värld, där ljuset var starkt och luften dallrade av lukten av blod. Malog svalde hårt och hans saliv föll i tjocka droppar till golvet. Han kunde känna kraften från staven och magikern och visste att han inte skulle kunna betvinga dess kraft. Han var dömd att lyda denna uppkomling, denna obetydliga träl, som med urgammal kunskap tvingat Malog från hans jaktmarker i Leithcor.

Han kröp ihop framför magikern och tvingade sin missformade hals att forma de gutturala läten som var människornas språk.

"Ditt ord är min... lag! Jag är din träl och lyder minsta vink!"

Tomas tog ett belåtet steg tillbaka. Han betraktade nöjt demonen, resultatet av hans första experiment inom demonologin. Nu skulle hans belackare tvingas att svälja sina ord, och erkänna att han var den skickligaste demonologen av dem alla. Med ett belåtet leende mindes han orden från Lodval, som varnat honom för att fullfölja experimentet. Den gamle galningen hade till och med påstått att han, Tomas, inte hade den rätta erfarenheten när det gällde demoner.

Allt var skrattretande. Han hade tillbringat oräkneliga timmar med att studera de böcker som beskrev besvärjelserna som nedkallade och band demoner. Han behärskade alla dess formler till fulländning. Han hade ritat upp alla cirklar som behövdes, han hade kontrollera demonen då den stigit genom portalen. Med ett skratt drog han sig till minnes demonens ursinne och dess besvikna blick då besvärjelsens kraft hade betvingat den.

Malog ryckte till när han återigen hörde magikerns groteska fnitter. Det borrade sig in till hans hjärta som kallt stål, och han mindes smärtan då magikern bundit honom i denna värld.

Tomas släppte för ett ögonblick demonen med blicken och steg bort till det stora ekbord på vilket tre stora, läderinbundna böcker låg tuppslagna. Den unge demonologen kastade en förströdd blick i en av dem och vände sig sedan åter till demonen. Han såg hur dess bestialiska ansikte förvreds i en hatisk grimas.

"Du skall lyda mig! Till nästa besvärjelse vill jag att du hämtar... ett människohjärta. Men gör det snabbt."

Med denna ingrediens, som han hittills inte hade haft mod att hämta själv, kunde Tomas kalla ned ännu mäktigare demoner, som kunde ge honom ännu större krafter. Han skulle bli Tomas, betvingaren, den störste...

Hans tankegångar avbröts av demonens vältrande röst.

"Ett människohjärta är vad du vill ha. Vilket som helst?"

Tomas gjorde en gest av otålighet. Detta var inte den rätta tiden att vara kräsen. Ett hjärta, vilket som helst skulle duga.

"Ja, ja, vilket som helst..."

Han hörde Malogs belåtna morrande och med ens insåg Tomas vad han gjort, vilket misstag han begått. Skräcken grep hans hjärta och isade hans blod. Desperat höjde han en hand mot demonen, men det var för sent.

Med ett mäktigt språng och ett vrål som fyllde hela akademin kastade sig Malog över den förhatliga magikern. Han höjde sina vänstra klor och begravde dem djupt i den förtappade människans bröstkorg. Med ett belåtet vrål slet han sedan ur Tomas hjärta, medan magikern lönlöst viftade med sina händer.

Fylld av underdånighet släppte Malog sitt offer och lade omsorgsfullt hjärtat framför honom. Tomas blod pumpades ut på golvet och magikern kunde förlamad åse hur hans liv ebbade iväg. I en blodröd dimma hörde han demonens hånfulla röst.

"Ett människohjärta, vilket som helst! Som du befallde, Betvingare!"

Akademin uppfylldes av ett mörkt och ondskefullt skratt, och de andra magikerna mumlade skyddsbesvärjelser i sömnen. Malog var fri, och utan mästare. Dessa jaktmarker var nu Malogs, och bytet sov.

Varje demon har ett sant namn. Detta namn gavs demonerna av ljusets makter då dessa skapade demonerna att vakta Multiversum mot kaos. Namnen gav de Högre makt över demonerna så att de kunde kontrollera dem.

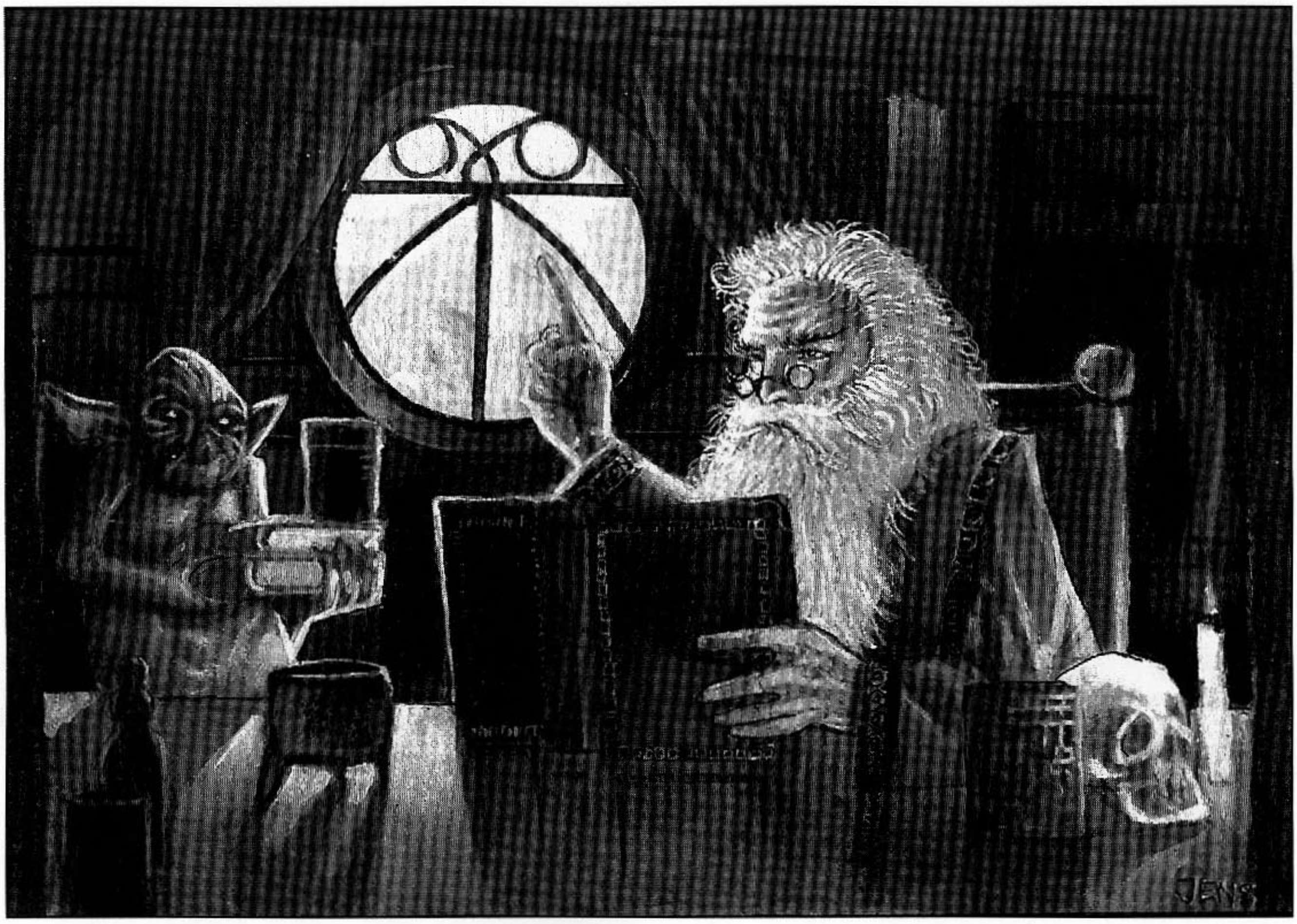
För andra varelser är demonernas sanna namn en väl förborgad hemlighet. De flesta demoner känner inte ens till sitt eget sanna namn, trots att det är detta namn som utgör deras livsstomme och bär med sig alla de krafter demonen förvaltar över. Om man skulle yppa demonens namn i dess närvaro skulle den dock omedelbart bli varse att detta var dess sanna namn, och den skulle omedelbart falla under åkallarens kontroll.

Att känna till en demons sanna namn ger +20 i CL på att försöka besvärja just den demonen med demonologi. En människa som känner till en demons sanna namn och yppar detta i dennes närvaro, kan inte skadas av demonen.

En demons vanliga namn, det som den kallar sig, krävs för att man ska kunna besvärja demonen överhuvudtaget, och är sålunda minst lika viktigt att känna till. Kunskap om demoner är den färdighet som för demonologen kan avslöja en demons vanliga namn.

En demon kan ha flera vanliga namn, och lystrar till dem alla. Demoner bär sina vanliga namn ungefär som vi människor bär kläder; de speglar oftast vår mentalitet, men kan variera med tid och plats. Med hjälp av Kunskap om demoner kan man snabbt avgöra vilket namn en demon bär just för tillfället.

Det går också att använda sig av Minimagi-besvärjelsen Finna demonnamn, som dock kräver att man befinner sig mycket nära demonen. Man kan försöka finna fram en avlägsen demons namn genom att gräva i gamla förmultnade böcker från uråldriga bibliotek. De flesta demonkunskapare känner dessutom vanligtvis till ett antal demoner som frekvent besöker vår värld.



ATT BLI DEMONOLOG

Demonolog är inget som vem som helst kan bli. Demonologer har ett kärvt arbete och måste besitta en stor mängd kunskaper innan de ens vågar använda sina besvärjelser. Det kan därför vara aningen tråkigt för en oerfaren spelare att spela en nybörjar-demonolog. Det är upp till SL att avgöra om nybörjar-demonologer skall förses med extra bakgrundspoäng från början.

Detta måste dock senare kompenseras antingen genom att ge demonologen flera allvarliga nackdelar eller när demonologen uppnått en högre nivå, då han kan bli betydligt mäktigare än andra RP i gruppen.

En demonolog tränas alltid upp av en annan demonolog, som utser honom till sin lärjunge som sedan får en mycket lång tids träning, där han får följa sin mästare på allehanda uppdrag för att bekämpa eller nedkalla demoner. Denna läroperiod är vanligtvis 20–30 år, vilket medför att det knappast finns några fria, unga demonologer. Orsaken till att läroperioden är så lång är att det vore oansvarigt av en mästare att släppa iväg sin lärjunge utan fullständiga kunskaper.

Det finns en mängd besvärjelser som demonologen måste kunna hantera. En demonolog har små möjligheter att lära sig någon annan form av magi, utan inriktar sig fullt och fast på Demonologin och den närbesläktade magiskolan Portalmagi.

BESVÄRJELSER

Alla demonologer får lära sig följande besvärjelser till ett Skicklighetsvärde som överskrider 14: SKYDDSSFÄR, KONTROLLERA DEMON och FÅNGSLA DEMON. Dessa är demonologins grundläggande besvärjelser, som alla demonologer, oavsett livsfilosofi och inställning, måste besitta höga Skicklighetsvärden i.

ETIK OCH MORAL

Det finns två huvudgrenar inom demonologin; demonbesvärjarna och demonbetvingarna.

Demonbetvingarna är de traditionella demonologerna. I höga torn och mörka kammare försöker de kontrollera och styra över demoner som de eller någon annan kallat till världen. De utnyttjar demonerna för egen vinning och för att främja sina egna dunkla mål.

Deras motståndare är en liten grupp demonbesvärjare. Dessa försöker driva bort demoner som kallats hit, och de försöker också spåra upp och utplåna de demonologer och källor till kunskap om demoner som finns.

DEMONOLOGENS LIV

En demonolog tillbringar en stor andel av sin vakna tid i bibliotek, sökandes demoniska namn och egenskaper, antingen för att besvärja eller för att driva bort en viss demon. Demonologer blir sällan särskilt sällskapliga individer — deras liv är inriktade på att kontrollera andra varelser och de har därför svårt att umgås med andra folk.

Demonologen är en karriärist, han kan inte ägna sig åt annat än demonologin. Fester, maskerader, skådespel och musik är vanligtvis saker som han varken hinner eller vill befatta sig med.

Demonologen är insiktsfull, han vet hur fruktansvärt farlig världen är, och hur lätt det är att någonting går snett — med katastrofala följder. När det sker, kommer han dock inte att vara den som drabbas värst, han är förberedd in i minsta detalj på möjliga katastrofer! Trettio års studier blir inte bara en del av ens liv — det blir ens liv.

Demonologens liv är ingen dans på rosor; han har ständigt ansvarsfulla uppgifter och personliga kval att genomlida. Frestelsen att utnyttja sina krafter till onda handlingar är något varje demonolog utsätts för. Främst står dock ändå demonologens törst efter makt och kunskap. I denna jakt får demonologens omgivning stå i bakgrunden, och är ofta det som drabbas hårdast av demonologens slutliga misslyckande.

PROCEDUR FÖR NEDKALLANDET AV EN DEMON

Nedan beskrivs i steg för steg proceduren för att framkalla en demon med de regler som beskrivs här. Inom parentes nämns de besvärjelser och färdigheter som kan bli aktuella att använda.

1 Demonologen skapar skyddscirklar och eventuellt ett fängelsepentagram (Pentagramritning, fängsla demon, skyddssfär, skyddsslöja, kraftsfär, skapa demongissel).
2 Demonologen nedkallar en demon. Demonen stiger genom en portal in i vår värld. Demonologen måste nu ta kontroll över demonen (Kunskap om demoner, nedkalla demon).
3 Demonologen kontrollerar demonen, eller stänger in den i fängelsepentagrammet (kontrollera demon, fängsla demon).
4 Demonologen binder eller formar demonen (Pentagramritning, binda demon, forma demon).
5 Demonologen lägger eventuellt sigill och permanens på demonens form (sigill, permanens).

MISSLYCKADE BESVÄRJELSER

Detta bör demonologer, som alla andra magiker, helst undvika. Misslyckanden får svåra följder för både magikern och hans omgivning. De vanligast förekommande händelserna vid misslyckanden återfinns i listan nedan.

MISSLYCKANDETABELL

1T10	Resultat
1	Demonen suger åt sig de okontrollerade magiska krafterna. Detta ger demonen dubbla värden på alla grundegenskaper. Den försöker omedelbart att bryta sig ur skyddscirkeln för att dräpa magikern.
2	Demonen åtföljs av 1T6 demoner av lägre rang. Demonetter åtföljs av 1T6 bröder.
3	Demonen slipper ur besvärjelsens makt och återvänder tillbaka till Demonicum.
4	Demonologen misslyckas med att kanalisera de magiska krafterna så att en demon uppenbarar sig. Istället sveper en magisk storm genom rummet. Stormen ödelägger allt den kommer i kontakt med och stjäl 1T6 PSY från magikern innan den dör ut efter 1T10 SR.
5	Demonen materialiserar sig utanför eventuella skyddscirklar.
6	Demonen försöker Besätta demonologen.
7	Demonen försöker Besätta någon annan/något annat i närheten av demonologen.
8	Demonen återvänder hemåt, men använder sig först av SKAPA KOMMUNIKATIONSPORTAL för att kunna kontakta demonologens undermedvetna och ta kontroll över honom.
9	Fel demon dyker upp. SL skapar en unik demon eller använder en som är beskriven i denna bok.
10	Inget händer.

FUMMEL

Att fumla med en demonologisk besvärjelse medför att demonologen frammanar en demon av högre rang än väntat, tillsammans med 1T6 följeslagare av närmast underordnade rang.

Demonerna materialiserar sig utanför alla eventuella skyddscirklar. Dessutom måste demonologen, som vanligt, slå ett slag på Snedtändningstabellen.

DEMONER OCH DERAS RANGER

När man ska besvärja demoner, visar det sig att det finns demoner som är svårare att påverka än andra. Hur svårpåverkad en demon är beror på hans makt. En mäktig demon är svårare att framkalla. När man ska använda NEDKALLA och/eller FORMA DEMON måste man lägga extra effektgrader om man ska kunna påverka de mäktigare demonerna. Nedan följer en lista över de fem demonrangerna och hur många effektgrader varje rang kräver.

Rang	Effektgrad
1 Demonett	E1
2 Demonträlar	E3
3 Demon	E6
4 Pascha	E12
5 Väktare	E25

MINIMAGI

Minimagi är enkla besvärjelser som symboliserar det mest grundläggande inom en magiskola. För noviser i skolan är de förvisso krävande på sitt vis, men för erfarna magiker är de så sammanflätade med deras psyke att de kan aktiveras utan någon som helst ansträngning.

Om man har FV 14 eller lägre måste man medvetet aktivera en minimagisk besvärjelse, men den kostar bara en PSY-poäng och den lyckas automatiskt. Om man har FV 15 eller mer är de ständigt påkopplade, undermedvetet, och kostar heller inga PSY-poäng. All Minimagi är Kvick.

Svordom

Magikern åkallar högljutt ett demoniskt väsen. Effekten är som av ett alltför grovkalibrigt kraftuttryck vid fel tillfälle. Alla närvarande chockeras och får –3 på allt de företar sig denna SR. Är stämningen tillräckligt laddad, till exempel under en strid, gäller dock inte detta.

Demonett

Magikern frammanar 1T20 små, fula demonetter, som han inte har någon kontroll över. STO 0, KP 1, Förflyttning L 1T3, F 1T6, inga attacker. Varaktighet 1T20x10 minuter.

Oordning

Allt inom fem meter stökas till. Små föremål (upp till 100 g) rubbas upp till tio cm.

Finna demonnamn

Denna besvärjelse används ibland av demonologer som har svårt att hitta en demons vanliga namn. Besvärjelsen kan bara användas när demonologen befinner sig inom tio meter från demonen, och ger demonologen demonens tilltalsnamn. Demoners sanna namn går inte att finna med Minimagi.

2 TALA MED DEMON

Demonologi
Personlig
Sx1 minuter

De flesta demoner kan använda språk från vår värld. Det finns dock undantag, och i sådana fall kan det vara lämpligt att kunna prata med demonen på dess eget tungomål. Detta kan antingen gå till så att demonologen lär sig en separat färdighet för detta språk, eller genom att använda denna besvärjelse. För varje effektgrad får man FV A1 på demonens språk (med E20 talar man alltså demonens hemspråk som en infödd).

3 TILLKALLA DEMON

Demonologi
S/4 km
Omedelbar

Med denna besvärjelse kallar demonologen till sig alla demoner och demonandar inom räckvidden för besvärjelsen. Alla demoner hör kallelsen, men de får själva välja om de vill hörsamma den och bege sig till kallelseplatsen. I kallelsen kan demonologen uttrycka en enkel känsla, såsom 'ondska', 'bränna', 'döda' eller 'lyda'. Vissa demoner använder sig av denna besvärjelse för att dra till sig fler demoner och på detta vis samlas de fruktade demonhärarna.

Tillkalla demon kan ej användas för att tillkalla demoner från andra plan, utan endast demoner som finns på samma plan som man själv befinner sig kan hörsamma kallelsen.

6 FÄNGSLA DEMON (R)

Demonologi
Beröring
S/4 dygn

Rekvisita: Någon form av ritmaterial; bläck, målarfärg eller krita, går bra.

Med FÄNGSLA DEMON förhindrar demonologen att en demon lämnar ett avgränsat område, vanligtvis en cirkel med ett rättvänt pentagram i. För att kunna lägga FÄNGSLA DEMON, måste man först lyckas med ett slag för Pentagramritning. Om man lyckas med bägge slagen, har man skapat ett fängelse åt en demon.

En demonisk varelse som befinner sig inuti ett sådant fängelse måste övervinna fängelsets STY med sin egen PSY för att kunna ta sig ut. Fängelsets STY är 20 vid E1, och ökar med 5 för varje extra effektgrad (FÄNGSLA DEMON E6 har STY 45). Radien på cirkeln är 1–3 meter; demonologen väljer själv, men demonen måste få plats därinne, annars rämnar fängelsemuren' och demonen kan komma ut.

Om demonen försöker använda magi på någon eller någonting utanför pentagrammets cirkel, måste demonen övervinna fängelsets STY plus objektets PSY med sin egen PSY på Motståndstabellen, för att lyckas. Vissa demonologer har permanenta fängelsepentagram i sina salar och torn, där de NEDKALLAR sina demoner.

Fängelsets varaktighet är S/4 dygn, men kan bli kortare om pentagrammet eller cirkeln bryts. Detta kan vanligtvis inte demonen göra själv, utan behöver hjälp utifrån för att klara av. Det finns flera kända exempel på att demoner som lämnats utan bevakning har lyckats levitera mindre föremål i rummet där de varit fångna, och med hjälp av föremålet suddat ut en liten del av cirkeln, brytandes dess makt..

6 SKYDDSSFÄR (R)

Demonologi
Beröring
Sx2 timmar

Rekvisita: Någon form av ritmaterial; målarfärg, bläck, glödande nål.

Detta är demonologens viktigaste och mest grundläggande besvärjelse. En SKYDDSSFÄR skyddar demonologen från demoner och demoniska krafter, och ser ut som ett vanligt pentagram inuti en cirkel. En triangel finns vanligtvis också

invävt i pentagrammet. SKYDDSSFÄREN fungerar som ett omvänt pentagram, dvs den förhindrar intrång utifrån. SFÄREN kan antingen tecknas på marken eller andra plana ytor.

Pentagrammet som är bundet till SFÄREN kan även tecknas med osynligt bläck, och blir starkt självlysande när det aktiveras.

SKYDDSSFÄR fungerar som en kombination av SKYDD och ANTIMAGI. En SKYDDSSFÄR E1 ger magikern ett SKYDD E25 mot demoner. För varje effektgrad ökar SKYDDet med E5. Dessutom fungerar en SKYDDSSFÄR E1 som en ANTIMAGI E5, och denna effekt ökar med två effektgrader för varje extra effektgrad magikern spenderar på SKYDDSSFÄREN.

SKYDDet och ANTIMAGIn fungerar enbart mot demoner och demoniska krafter (även mot indirekta sådana — som t.ex. en sten som slungas av en demon mot magikern). Om man tecknar SKYDDSSFÄREN på marken måste demonen ta sig innanför cirkeln innan den kan skada någon som befinner sig i cirkeln. För att göra detta måste den övervinna SKYDDets effektgrad (dvs 25 + SKYDDSSFÄRENs Ex5–5) med sin egen PSY på Motståndstabellen. Väl innanför cirkeln påverkas demonen inte av SKYDDSSFÄREN längre.

SFÄRENs räckvidd utgår från pentagrammets mitt och får maximalt vara lika stor som effektgraden. Om pentagrammet är tecknat på marken är radien lika med räckvidden. Om pentagrammet är tecknat på ett föremål eller på demonologens kropp kommer den bara att påverka demonologen, eller den som håller i föremålet.

SKYDDSSFÄRENs varaktighet gäller bara så länge pentagrammet och cirkeln är intakta. En demon kan inte nå cirkeln eller pentagrammet utan att penetrera SFÄREN. En SKYDDSSFÄR kan bara SKINGRAS om demonologens PSY plus SKYDDSSFÄRENs effektgrad övervinns av SKINGRARens PSY på Motståndstabellen. Vad gäller SKYDDSSFÄRENs höjd (dvs hur långt över marken sfären sträcker sig), så varierar detta med demonologens längd.

7 DEMONEXPLOSION (F, K)

Demonologi
Sx10 rutor
Omedelbar

En DEMONEXPLOSION framkallar ett klot av vilda demoniska krafter, som exploderar med stor kraft. DEMONEXPLOSIONen ger 1T6 i skada per effektgrad på alla som står inom E meter från explosionens centrum. För dem som står längre bort minskar skadan med ett för varje ruta.

10 BEFRIA DEMON

Demonologi
Sx1 rutor
Omedelbar

Demonologen befriar en demon från sin materialisationsform i denna värld. Om demonen är ovillig till detta måste demonologen övervinna demonens PSY med sin egen på Motståndstabellen för att BEFRIA den.

När demonanden är BEFRIAd kommer den antingen att försvinna till sin hemvärld eller försöka besätta demonologen eller någon annan närvarande. Det är upp till SL att avgöra vilket alternativ den väljer.

Denna besvärjelse används oftast för att fördriva demoner som besatt andra varelser.

Det är betydligt svårare att BEFRIA en demon som redan befinner sig i sin egen ursprungliga kropp. En sådan demon måste antingen gå med på att BEFRIAS, eller tvingas till det genom KONTROLLERA DEMON.

10 NEDKALLA DEMON (R)

Demonologi
Beröring
Spec.

Rekvisita: Vätskor från onda varelser; drakar, troll, demoner, basilisker, etc. (vätskorna förbereds av alkemister). Se även nedan.

Denna besvärjelse används för att nedkalla en demon antingen från en specifik värld, eller från de Grå hallarna. Man kan lägga en SPECIFIK NEDKALLELSE av en namngiven demon från hans hemvärld, eller en GENERELL NEDKALLELSE av en slumpmässigt vald demon från de Grå hallarna.

Ritualen kräver varierande mängd rekvisita, beroende på hur mäktig demonen är. Besvärjelsen innefattar alltid upptecknandet av en svagt självlysande cirkel eller portal i luften (med hjälp av självlysande vätskor), genom vilken demonen förs till världen från sin egen värld.

För att känna till den för demonen specifika rekvisitan krävs ett lyckat slag för Kunskap om demoner. När man nedkallar demonen blir området inuti Portalen grumligt och mörkt. Efter en stunds mässande växer ett svagt ljus i mitten av portalen, och inom loppet av några sekunder flammar den upp och man kan ett kort ögonblick blicka in i demonens hemvärld, varpå demonen med ett vrål kliver genom portalen.

Sedan försvinner Portalen i en ljuskaskad och kvar står demonen, frustande av ilska.

Demonologen bör därefter vara mycket snabb med att kontrollera demonen på något sätt, genom att påbörja användandet av någon av besvärjelserna FORMA eller BINDA DEMON.

Om demonologen misslyckas med att materialisera demonen, eller struntar i det, kommer demonen antingen att återvända hem (25% chans), eller materialisera sig i sin egen kropp (35% chans), eller besätta demonologen (40% risk).

Om man misslyckas med NEDKALLELSEn finns det 20% risk att demonen hörsammar kallelsen trots allt, och dyker upp tillsammans med hela sitt anhang av demonträlar. Demonen kan också öppna en KOMMUNIKATIONSPORTAL, med demonologen som mål och försöka ta kontroll över honom.

Med en SPECIFIK NEDKALLELSE måste man känna till demonens vanliga namn och residens. Det är svårare att NEDKALLA en mäktig demon än en svag. Detta visar sig dels i att rekvisitan blir svårare att få tag i desto mäktigare demonen är, dels i att effektgraden måste vara högre för de mäktigare demonerna. Se listan ovan.

Med en GENERELL NEDKALLELSE frambringas en slumpmässigt vald demon från de Grå hallarna. En GENERELL NEDKALLELSE kan bli ödesdiger om man inte är väl förberedd när demonen kommer — det finns nämligen inga krav på hur många effektgrader som ska användas för Portalen. Riktigt mäktiga demoner kan lätt tänja ut Portalens storlek

och tränga sig igenom. I allmänhet gäller dock att det krävs en E3–E6 för att NEDKALLA en krigardemon eller en pascha. Demoner som befinner sig i de Grå hallarna är ofta mycket angelägna att komma därifrån, och använder sig gärna av första bästa portal som dyker upp.

11 Varsebli demon

Demonologi
S/4 km
Omedelbar
Magikern får omedelbart reda på vilka demoner som befinner sig inom räckvidden. Han får även veta deras ungefärliga geografiska position, makt och materialisationsform. Han får även veta vilka demonandar som finns inom räckvidden. Demoner kan undgå VARSEBLI DEMON med hjälp av speciella besvärjelser och förmågor, typ HJÄRNBLANK och SINNESMASK.

12 Kontrollera demon

Demonologi
Sx10 rutor
Spec.
Med KONTROLLERA DEMON betvingar magikern demonen och kan kontrollera den. För att lyckas måste magikern övervinna demonens PSY med sin egen på Motståndstabellen. Demonen känner sig tvingad att lyda magikern och följa dennes instruktioner, men har inte förlorat sin tankeförmåga.

Demonen tar inga egna initiativ utan demonologens godkännande. Besvärjelsens varaktighet beror på demonens styrka. Väktare kan aldrig kontrolleras; paschor måste man kontrollera en gång i minuten; demoner måste bemästras en gång var sjätte timme och demonträlar en gång per dygn. Demonetter behöver man bara KONTROLLERA en gång i veckan.

12 Binda demon (R)

Demonologi
Sx1 rutor
S/4 dygn
Rekvisita: Se nedan.
Besvärjelsen kan användas på en demon som har anlänt till världen genom en NEDKALLA DEMON, eller på annat sätt. Besvärjelsen övervinner demonens fysiska materialisationsform och binder demonen till en person eller ett föremål, som genast övertar vissa av demonens förmågor och egenheter. Man säger att demonen blir fjättrad. För varje effektgrad kan man framhäva mer av demonens egenskaper i personen eller föremålet.

Man kan med denna besvärjelse binda demonen i en person i dvala som befinner sig i samma rum som demonologen. För detta krävs följande ingredienser: hårstrån från personens hår/päls, några droppar blod från personen, fem vaxljus, två torkade kräldjur samt fokuset — ett rep från en galge. Ritualen kräver E1 och tar 1T4 timmar. För varje fem steg över 20 som demonanden och personen har tillsammans i PSY, krävs ytterligare en effektgrad. Om en av parterna är medvetet villig räknas dennes PSY som noll.

Man kan också försöka binda demonanden i en sovande person som befinner sig någon annanstans. Ritualen kräver en E3 och tar 3T4 timmar. Personen behöver inte sova under hela ritualen, men måste vara i dvala då besvärjelsen fullbordas.

Demonen dras genom portalen som vanligt men förs via de krafter som besvärjelsen skapat till den sovande personen, och besätter denne. Personen måste befinna sig i samma värld som demonologen. För vart femte steg över 20 som demonanden och personen har tillsammans i PSY, krävs ytterligare en effektgrad. Om en av parterna är medvetet villig räknas dennes PSY som noll.

Man kan slutligen binda demonen i ett föremål. Detta kräver att föremålet är i samma rum som demonologen. Följande ingredienser är nödvändiga: två ca fyra meter långa silvertrådar, två kristaller, metallspån från ett magiskt vapen, samt fokuset — aska från piptobak från en döende mans sista pipbloss. Ritualen kräver en E5 och tar minst 2T6 timmar att genomföra. För vart femte steg över 15 som demonanden har i PSY, krävs ytterligare en effektgrad.

Ritualen vid BINDA DEMON är mycket omfattande och om man misslyckas kan detta få ödesdigra konsekvenser; demonen kan besätta demonologen, eller någon annan i närheten.

Om man lägger SIGILL och PERMANENS på denna besvärjelse blir demonen för evigt bunden i kroppen eller föremålet. Att genomföra detta kräver fler omfattande ritualer, och innebär dessutom att kroppen måste tatueras eller på annat sätt permanent inristas med mystiska symboler och mönster.

12 Skyddsslöja

Demonologi
Beröring
Sx1 timmar
Rekvisita: Någon form av ritmaterial; målarfärg, krita, kol, el dyl.
Demonologen skapar en skyddscirkel, och måste först lyckas med ett färdighetsslag för Pentagramritning. SKYDDSSLÖJA är inte någon ritual, men tar 1T10 minuter att fullborda. Cirkeln döljer allting som finns innanför när besvärjelsen kastas, från såväl vanlig syn, mörkersyn, telepati, hörsel, luktsinne och undersökande besvärjelser.

Cirkeln kan inte flyttas, och har en maximal radie på E meter. SKYDDSSLÖJAN lurar inte bara demoner, utan alla varelser. SLÖJAN kan VARSEBLIS men inte SKINGRAS. Föremål och varelser som kommer inom SKYDDSSLÖJANS radie efter det att besvärjelsen lagts, kommer inte att bli osynliga.

Om man kommer i uppenbar fysisk kontakt med någonting som är dolt av SKYDDSSLÖJAN, kommer detta inte att bli synligt, men man kan fysiskt ta på det. Om ett sådant föremål avlägsnas från cirkeln blir det genast synligt och omfattas inte längre av besvärjelsen.

SLÖJAN kan hävas innan varaktigheten ifall pentagrammet förstörs.

14 Kontakta väktare

Demonologi
S/2 rutor
Omedelbar
Rekvisita: Guldkrona, stämgaffel
Magikern öppnar en direktportal till en av de mäktiga demonväktarna. Besvärjaren måste känna till demonens namn för att kunna genomföra besvärjelsen. Om väktaren inte aktivt försöker förhindra det öppnas en kommunikationsportal.

Väktaren är fri att tala till magikern eller helt enkelt nonchalera dennes försök till kontakt. Portalen är begränsad i kraft för att inte hindra väktaren från att påverka magikern. Därför kan dess möjligheter inte ökas så som vid öppnandet av en vanlig kommunikationsportal.

15 Forma demon (R)

Demonologi
Sx1 rutor
S/4 dygn
Rekvisita: Varierar, se nedan.
Besvärjelsen kan användas på en demon som förmodas ha anlänt till världen genom en NEDKALLA DEMON, eller på annat sätt. Genom att kasta en FORMA DEMON på demonen övervinner demonologen varelsens fysiska form och formar den efter eget önskemål.

För att lyckas med detta måste man övervinna demonens PSY med sin egen på Motståndstabellen. Vidare kräver besvärjelsen en omfattande ritual med rekvisita som måste anknyta till den färdiga produkten (alvhår, månlindslöv och stjärnstoff kan vara rekvisita som ger demonen skepnaden av en alv; dvärghamrad mithril, en bit järnmalm, en ädelsten och lite glödande lava kan ge demonen skepnaden av ett svärd, eller en dvärg, eller en yxa – demonologen måste improvisera för att få fram en så specifik bild som möjligt, och kan givetvis ge instruktioner själv).

Under ritualen genomgår demonen en konstant och smärtsam förvandling, och det är därför viktigt att ha demonen innanför ett fängelsepentagram (FÄNGSLA DEMON) eller under personlig kontroll (KONTROLLERA DEMON). Om detta inte är fallet måste magikern lyckas med ett svårt PSY-slag varje timme ritualen pågår.

Ett misslyckande innebär att demonanden försöker fly, och att man måste försöka KONTROLLERA eller FÄNGSLA den. Om detta händer avbryts ritualen. FORMA DEMON är den svåraste formen av demonisk materialisation som en demonolog kan ge sig in på, och kräver dessutom extra effektgrader beroende på demonens rang.

Vid E1 får demonen i sin nya form sin ursprungliga PSY och INT, samt en femtedel av de andra grundegenskaperna. Dessutom behåller demonen eventuella magiska och demoniska förmågor. Om magikern vill öka demonens andra grundegenskaper måste extra effektgrader läggas specifikt på den önskade grundegenskapen.

Varje extra effektgrad ökar en grundegenskap med en femtedel, upp till demonens maximala naturliga grundegenskapsvärde eller de begränsningar den nya formen har (en FORMA DEMON med fyra extra effektgrader lagda specifikt på FYS och STY ger demonen dess ursprungliga FYS och STY).

Demonen behåller sina färdigheter, men med höjd eller sänkt FV, beroende på hur mycket av den aktuella grundegenskapen demonen får behålla i den nya skepnaden (en demon med Tvåhandssvärd FV 20 och STY 30 får i sin nya form 15 i STY – han får då 10 i FV på Tvåhandssvärd).

15 Demonisk förvridning

Demonologi
Sx1 rutor
Omedelbar
DEMONISK FÖRVRIDNING kanaliserar vilda demoniska energier till en varelse inom räckvidden. Magikern överför sedan en överdos av demoniska krafter i offret, varpå denne förvrids. Effekten blir en minskning med 1T3+E steg på någonting av följande:

1T6 Effektområde

1 FYSISK GRUNDEGENSKAP (slå 1T4 — [1] STY; [2–3] FYS; [4] SMI).
2 PSYKISK GRUNDEGENSKAP (slå 1T4 — [1–2] INT; [3–4] PSY).
3 FÄRDIGHET eller BESVÄRJELSE (slumpa fram någon färdighet eller besvärjelse — FV kan inte sjunka under grundchansen).
4 UTSEENDE (se tabellen över nackdelar till följd av att bli besatt för idéer — KAR sjunker med 1T3+E).
5 STORLEK (STO ökar eller minskar med 1T3+E, permanent. Om man ökar i STO får man lika mycket i skada i varje kroppsdel som man ökar i STO totalt, p. g. a. rustning och kläder som stramar åt).
6 FÖRFLYTTNING (man blir halt el. dyl., så att förflyttningen minskar med 1T3+E).

15 Driva bort demon (R)

Demonologi
Sx10 rutor
Omedelbar
Rekvisita: Ett heligt föremål (fokus), ritmaterial, sjutton vaxljus med lång brinntid (24–48 timmar).
Denna besvärjelse sänder en befriad demonande från den mänskliga världen till de Grå hallarna, eller genom en portal till Demonicum.

Demonen får alltså inte vara på något sätt i fysisk form, utan måste vara i en icke-materiell form. För att DRIVA BORT DEMONEN måste demonologen först övervinna dess PSY med sin egen på Motståndstabellen.

För att kunna DRIVA BORT en demon till dess hemvärld måste man dessutom ha en portal, som antingen öppnats genom en SKAPA PORTAL (se Portalmagins besvärjelser) eller som funnits där tidigare (se permanenta portaler).

Ritualen som krävs vid fördrivandet av en demon är inte särskilt komplicerad, men den kräver ett heligt föremål, dvs ett föremål välsignat av någon högre makt eller dess företrädare. Magikern ritar en cirkel med ett rättvänt pentagram, och tänder sjutton vaxljus längs cirkeln. I cirkelns mitt

lägger demonologen det heliga föremålet, och påbörjar sedan det mödosamma ritualmässandet.

Efter hälften av ritualens totala tid avbryter demonologen sitt mässande. Ritualen kan nu avstannas och återupptas vid en senare tidpunkt, men den måste slutföras innan vaxljusen brunnit ut, annars måste hela ritualen börjas om på nytt. Under denna paus är det meningen att demonologen skall tvinga demonanden in i cirkeln.

Detta kan ske med hjälp av BEFRIA DEMON och KONTROLLERA DEMON, eller genom att man lockar demonen in i cirkeln och därefter lägger BEFRIA DEMON på den. Man kan även tvinga dit fria demonandar med hjälp av KONTROLLERA DEMON eller TILLKALLA DEMON. När demonanden väl befinner sig innanför cirkeln kan ritualen återupptas. Demonologens nästa steg blir att binda demonen till det heliga föremålet, vilket kräver att magikern övervinner demonens PSY med sin egen på Motståndstabellen. Detta ingår som en del i besvärjelsen DRIVA BORT DEMON och kräver inte kunskap i BINDA DEMON. Man kan dock inte binda en demon i andra sammanhang med hjälp av DRIVA BORT DEMON. Demonen binds sedan vid det heliga föremålet och ritualen slutförs. Demonen drivs genom den öppna portalen, in i antingen sin egen värld eller till de Grå hallarna.

18 KRAFTSFÄR (R)

Demonologi
Beröring
Sx1 timmar

Rekvisita: Ritmaterial; blod, målarfärg, el dyl. En kristall (fokus), två idegransstavar.

Denna mäktiga besvärjelse förstärker en skyddscirkel som man tidigare tecknat med hjälp av Pentagramritning. En KRAFTSFÄR producerar en mycket stor mängd magiska kraftlinjer, som löper genom alla de varelser som befinner sig inuti cirkeln.

Effekten blir att de får enorma krafter när de riktar dem mot demoniska varelser och krafter. En kristall måste krossas i cirkeln, och kraften måste först ledas in i cirkelns mitt genom de två stavarna. Detta är ritualen. Varje individ som helt eller delvis befinner sig innanför cirkeln får följande krafter:

- Dubblad chans att motstå magi eller mentala demoniska förmågor som demoner använder mot personen.
- Personen uppfylls av mod, och får –15 på alla slag på Skräcktabellen.
- Personen VARSEBLIR alla demoner och demoniska krafter inom 50 meters radie. För varje effektgrad får varje individ som helt eller delvis befinner sig innanför cirkeln dessutom följande krafter:
- +5 i PSY, STY, FYS och SMI och alla färdigheter baserade på dessa grundegenskaper. Besvärjelser är baserade på INT och höjs alltså ej.
- +5 i CL på att med direkt magi påverka demoner som befinner sig inom 50 meters radie.

20 SKAPA DEMONGISSEL (R)

Demonologi
Beröring
Permanent

Rekvisita: Någon form av 'boja' (se nedan), demonologens blod.

DEMONGISSLET består vanligtvis av en kedja, ett halsband, ett rep eller någonting dylikt, som kan fästas på demonen. Om demonens PSY övervinns av besvärjelsens Ex10 fängslas den, och dess psykiska krafter minskas avsevärt; PSY minskar med fem för varje effektgrad, med ett minsta värde på tre.

När demonen bär ett DEMONGISSEL kan den inte BEFRIAS eller KONTROLLERAS av någon annan än skaparen av DEMONGISSLET, såvida inte denne tillåter det.

Ett DEMONGISSEL kan avlägsnas med ett speciellt kraftord, endast känt av magikern som lagt besvärjelsen, eller om demonens STY övervinner DEMONGISSLETS Ex10 på Motståndstabellen.

DEMONGISSEL är mycket svåra att konstruera. Det krävs tre lyckade slag för Pentagramritning för att på rätt sätt rita de bindande symbolerna. Dessa slås dolt och SL hemlighåller resultatet för spelaren. Om ett eller flera av slagen var misslyckade kommer den demon som fängslas av föremålet att kunna bryta sig loss.

Demonologen måste även offra ett permanent PSY för var tredje effektgrad lagd i besvärjelsen (dock minst ett permanent PSY). För varje effektgrad måste magikern dessutom spilla ett KP av sitt eget blod över det magiska föremålet.

Detta binder DEMONGISSLET specifikt till demonologen, och han blir sålunda den ende som har möjlighet att tillåta någon annan demonolog att försöka BEFRIA eller KONTROLLERA demonen. Vid ritualen måste demonologen också högt uttala det kraftord som löser demonen från DEMONGISSLET.

PORTALMAGI

Portalmagi är en ny magiskola, öppen för alla magiker. Precis som alla andra magiskolor kan även Portalmagi väljas som yrkesfärdighet när du skapar en magiker.

Portalmagi är namnet på den magi som används för att röra sig mellan eller kommunicera med andra världar och existensplan.

När man färdas mellan två världar, använder man sig i stor utsträckning av de Grå hallarna som färdväg. Enbart mycket skickliga portalmagiker kan öppna Portaler direkt mellan två världar.

BESVÄRJELSER

Dessa besvärjelser ingår i Portalmagin. För att man ska kunna lära sig en av dessa besvärjelser måste man ha ett FV i Portalmagi som är minst lika stort som besvärjelsens Skolvärde.

För att bemästra Portalmagi krävs många års förberedelser och träning. De grundläggande principerna måste behärskas till fulländning innan magikern kan försöka sig på att öppna portaler till andra världar.

Skälet till att det är så är uppenbart. Om en magiker skulle misslyckas med sin magi riskerar han att öppna en portal till en annan värld, eller till en annan existens. Detta skulle kunna få ödesdigra konsekvenser, både för magikern och resten av världen.

För att återspegla detta faktum i dessa regler har besvärjelserna som hör till Portalmagi relativt höga Skolvärden. Magikern måste ägna mycket energi och studier för att lära sig Portalmagi, och detta garanterar att endast de mest hängivna ägnar sig åt denna krävande magiskola.

9 LÅSA PORTAL

Portalmagi
Sx1 rutor
S/4 dygn

Magikern sätter med denna besvärjelse villkor för användandet av en Portal. Detta är den viktigaste skyddsbesvärjelsen inom Portalmagin. LÅSA PORTAL kan läggas samtidigt som SKAPA PORTAL, men även under ett senare skede.

För att LÅSA en portal som redan är låst eller som tillhör någon annan magiker, krävs ett lyckat slag för LÅSA PORTAL samt en lång ritual (Ex1T4 timmar). Dessutom måste besvärjelsens effektgrad övervinna PORTALENS Ex5 + den gamla LÅSningens Ex5 på Motståndstabellen. Det är mycket svårt att omforma någon annans Portal.

Villkoren måste innefatta någon form av fysisk aktivitet, exempelvis: "Bara jag [skaparen av LÅSningen] får färdas genom Portalen", eller "bara människor får färdas genom Portalen", osv... Villkor som berör känslor och tankar är inte giltiga, exempelvis är "bara människor som tycker om mig får passera genom Portalen" och "onda varelser får inte passera genom Portalen" otillåtna som villkor.

En varelse som inte uppfyller villkoren och försöker passera genom Portalen hindras att göra så av ett mäktigt kraftfält. Försöker den i alla fall ta sig igenom måste den övervinna LÅSningens Ex10 med sin egen PSY på Motståndstabellen. Om detta lyckas kan varelsen passera Portalen, i annat fall kastas den tillbaks av kraftfältet och tillfogas 1T3 poäng i skada per effektgrad.

10 DÖLJA PORTAL

Portalmagi
S/2 rutor
Sx1 timmar

Denna besvärjelse gömmer en portal från upptäckt. Platsen där portalen finns upptas av en passiv illusion, som lurar alla sex sinnena. Illusionen är nästan alltid en slät yta, och är alltid orörlig. För att genomskåda en dold Portal krävs ett slag på Motståndstabellen.

Varelsens INT används mot illusionens svårighetsgrad. Vet genomskådaren att det borde finnas en portal på platsen är svårighetsgraden = 10 (+2 per E). Vet han inte om det, men letar efter en portal är svårighetsgraden 15 (+4 per E). Vet han inte om det och inte letar efter någon portal är svårighetsgraden 30 (+4 per E). Ett perfekt Upptäcka fara eller Finna dolda ting genomskådar illusionen.

Det är möjligt att lägga SIGILL, PERMANENS och NEXUS på illusionen. Endast de som genomskådar illusionen kan passera genom portalen. Observera att portalen endast döljs från varelser i den ena av världarna. Vill man dölja den för insyn på i båda världarna måste besvärjelsen läggas igen, från den andra sidan.

11 MENTAL BARRIÄR

Portalmagi
Sx1 rutor
S/4 dygn

Med hjälp av denna besvärjelse kan man förhindra icke önskvärd demonisk aktivitet genom en Kommunikationsportal. Besvärjelsen fungerar som en LÅSA PORTAL, men används enbart på Kommunikationsportaler. Magikern blir omedelbart varse alla försök att genom kommunikationsportalen påverka och besätta personer, och kan med hjälp av besvärjelsen också förhindra det.

MENTAL BARRIÄR upptecknas tillsammans med Kommunikationsportalens cirkel.

13 SKAPA KOMMUNIKATIONSPORTAL (R)

Portalmagi
Spec.
Spec.

Magikern skapar med besvärjelsen en Kommunikationsportal mellan hans värld och en annan. Magikern kan se, höra och tala genom Kommunikationsportalen, men han kan inte färdas eller lägga besvärjelser.

Kommunikationsportalen kan antingen riktas mot en speciell varelse eller, vilket är något svårare, mot en särskild plats. I det första fallet måste magikern känna till varelsens vanliga namn och i vilken dimension den befinner sig.

Efter ritualen sätter sig magikern i trans och får telepatisk kontakt med varelsen. Med en E1 kan magikern bara överföra sina egna tankar och motta tankar som varelsen önskar sända. Med en E2 kan magikern dessutom höra allt som varelsen hör, dvs även sådant som varelsen säger.

Med en E3 kan magikern dessutom se allt varelsen kan se. Varelsen kan, genom att övervinna magikerns PSY med sin



egen på Motståndstabellen, hindra magikern från att dela hans syn och hörsel.

På samma sätt som magikern kan erfara vad varelsen upplever, kan varelsen höra och se allt magikern hör och ser, vilket vanligtvis inte är särskilt mycket eftersom magikern befinner sig i trans. Varelsen kan också överföra tankar till magikern. Detta kan vara farligt, särskilt om man handskas med demoner. Demonen kan nämligen påverka magikerns undermedvetna med hjälp av sina demoniska krafter och förmågor. Om demonen lyckas med detta kan han sedan tvinga magikern att NEDKALLA honom eller utföra demoniska dåd i hans namn.

Med en E4 är Kommunikationsportalen inte bunden till en varelse, utan uppenbarar sig istället som en svagt skimrande bild av magikern eller hans ansikte på den plats man valt att öppna Kommunikationsportalen. Med en KOMMUNIKATIONSPORTAL E4 kan magikern se, höra och tala som om han själv befann sig på platsen. Han kan dock inte kasta besvärjelser eller påverka sin omgivning fysiskt.

När man lägger SKAPA KOMMUNIKATIONSPORTAL genomför man en ritual som innefattar uppteckmandet av en cirkel på marken. Under kontakten befinner sig magikern inuti denna cirkel, försatt i trans. Varaktigheten är Konc, eller tills att cirkeln förstörs, men Kommunikationsportalen kan användas flera gånger. Portalen finns kvar så länge cirkeln finns kvar, men den fungerar bara om magikern aktiverar den, dvs sätter sig inuti cirkeln och koncentrerar sig.

Att på detta sätt försätta sig i trans tar 1T6 minuter. Varje gång magikern aktiverar Kommunikationsportalen dras lika många PSY som besvärjelsens effektgrad från magikerns PSY-poäng. En Kommunikationsportal utgör alltid en kontakt mellan två i ritualen förutbestämda punkter eller varelser; man kan inte byta punkt eller varelse.

13 HEMKALLA RESENÄR (R)

Portalmagi
Spec.
Omedelbar

Magikern öppnar en kortvarig portal och sliter genom den en varelse som befinner sig i de Grå hallarna. För att hemkalla en person som befinner sig i någon annan dimension än de Grå hallarna, krävs högre effektgrader, vanligtvis E5–E10.

Denna besvärjelse kan bara användas för att kalla en person tillbaka till hans hemvärld. Magikern måste känna till personens namn och namnet på den värld där han vistas, om detta inte är de Grå hallarna.

14 FÖRGÖRA PORTAL

Portalmagi
Sx1 rutor
Omedelbar

Med denna besvärjelse förstör magikern en existerande portal. Effektgraden hos FÖRGÖRA PORTAL måste övervinna portalens effektgrad på Motståndstabellen för att besvärjelsen ska lyckas.

När man ska förgöra en permanent portal måste man dessutom utföra en ritual som tar 1T4 timmar per effektgrad. Man måste dessutom ha tillgång till exakt samma rekvisita som den magiker som skapade portalen — när man lägger denna besvärjelse på denna rekvisita precis framför portalen förgörs den.

16 SKAPA PORTAL (R)

Portalmagi
Beröring
Spec.

Magikern skapar med denna besvärjelse en Portal mellan två världar, av vilken den ena är den han befinner sig i och den andra vanligtvis är de Grå hallarna. Magikern kan sedan färdas genom portalen. Portalen kan antingen överföra enbart magikern, eller ett sällskap som alla måste träda igenom portalen innan den sluts.

Några extra effektgrader för att föra igenom flera personer behövs inte. Portalen måste dock hållas öppen så länge att alla personer hinner igenom innan den stängs. En person kan färdas genom portalen varje SR. För varje extra effektgrad kan portalens fysiska yta ökas, så att ytterligare en person kan färdas genom öppningen varje SR.

En tillfällig portal ser ut som en färgskimrande yta i luften eller mot en vägg. Varje magiker har sin egen portalstruktur: vissa ser ut som svarta hål, andra som små dörrar genom vars springor ett svagt ljus strålar ut. Viktigt är dock att portalen syns på ett visst håll — den går inte att dölja utan att använda magi (DÖLJA PORTAL). Från de Grå hallarna ser portalen ut som en enorm, reglad järnport, bredvid vilken sitter en stentavla där den runa som identifierar vilken värld som döljer sig bakom porten är inristad. Järnporten kan endast öppnas med besvärjelsen SKAPA PORTAL.

Portalens varaktighet beror på hur många effektgrader magikern offrar för att hålla den öppen. Med en effektgrad är portalen öppen så länge magikern koncentrerar sig. Att hålla upp en portal med hjälp av koncentration är dock mycket svårt; en SR efter att Portalen öppnats måste magikern lyckas med ett normalt PSY-slag för att den inte ska stängas. Nästa SR krävs ett svårt PSY-slag, och därefter krävs ett mycket svårt (under en fjärdedel av PSY på 1T20) varje SR för att den inte ska stängas. Offrar man fler effektgrader på att hålla Portalen öppen, förlängs varaktigheten enligt tabellen nedan. Magikern kan när som helst välja att stänga Portalen.

Man kan konstruera en permanent Portal med hjälp av SIGILL, PERMANENS och NEXUS.

Effektgrad	Varaktighet
1	Konc (svårt, se ovan)
2	1T6+3 SR
3	Sx1+10 SR
4	Sx1 minuter
5	Sx1 timmar
6	S/4 dygn

När magikern anlänt till de Grå hallarna måste han färdas till en plats där han kan öppna eller finna en ny Portal till den värld han önskar komma. En ny ritual krävs, på en ny plats. För att hitta den plats som magikern söker krävs ett lyckat slag för Kunskap om Multiversum.

Om man önskar lämna de Grå hallarna kan man använda sig av den gamla portalen, om den är öppen, och då återvänder man till sin egen värld och sin egen kropp. Men man kan också gå genom en annan portal som leder ut i samma, eller en annan värld. Denna portal kan antingen finnas i de Grå hallarna sedan tidigare, eller skapas av magikern medan han befinner sig i de Grå hallarna.

När magikern kliver ut genom en annan portal, kommer hans fysiska kropp i hemvärlden att under en SR blekna bort, och försvinna i ett grått dis. Nästa SR manifesterar sig magikern eller resenärens kropp i den värld den nya portalen leder till.

Om magikern känner till den värld han skall färdas till kan han själv välja var han vill komma ut ur de Grå hallarna. Platsen måste vara välkänd för magikern, som helst bör ha besökt stället tidigare. Ett lyckat slag mot INT innebär att magikern materialiserar sig på önskad plats. Ett misslyckande innebär att SL bestämmer var magikern lämnar de Grå hallarna.

Om magikern inte känner till världen han vill färdas till får SL själv avgöra var resenären hamnar. Ett lyckat slag för Kunskap om Multiversum begränsar dock risken att materialiseras på ett riskfyllt ställe, så som i en vulkan eller mitt under en pågående jordbävning.

Portalen kommer att vara öppen under hela varaktigheten. Detta innebär att vem som helst som får syn på Portalen, på vilken sida han än befinner sig, kan kliva igenom den och komma ut i den andra världen. Vissa mäktiga varelser (drakar och demoner, exempelvis) behöver dock ett visst utrymme för att kunna tränga sig genom en portal. Detta utrymme representeras av hur många effektgrader magikern använt för att öka Portalens yta. Med en effektgrad (dvs en person per SR) kommer endast demonetter, demonträlar och drakhybrider igenom. Med två effektgrader kommer demoner, paschor och stridsdrakar igenom. För att väktare och högre drakar ska komma igenom krävs tio effektgrader.

Mycket skickliga magiker kan försöka öppna en portal som går direkt till en annan värld, utan att ta omvägen via de Grå hallarna. För att lyckas med detta krävs att man lyckas med ett Mycket Svårt slag för Kunskap om Multiversum, för att hitta den exakta vägen. Sedan krävs att magikern lägger en E6 skapa portal per SR som portalen ska vara öppen.

ALLMÄN MAGI

SIGILL, PERMANENS och NEXUS finns beskrivna i DoD Magi, men beskrivs här för dig som inte har tillgång till de reglerna.

17 SIGILL

Allmän
Beröring
Till den aktiveras
Varje effektgrad av denna formel binder en effektgrad av en annan formel till sig. SIGILLet placeras vid en bestämd punkt genom att magikern tecknar ett omvänt pentagram med fingrarna över den. Det behövs ingen synlig substans och inget utöver pentagrammet får tecknas vid denna tidpunkt. Därefter bestäms det krav som skall bryta SIGILLet och utlösa den bundna besvärjelsen (t.ex. att någon vidrör pentagrammet, att någon försöker kasta en besvärjelse som påverkar det, eller att någon i närheten uttalar ett visst ord). Pentagrammet håller sedan de magiska krafterna i besvärjelsen till dess att kravet uppfylls.

En SIGILLformel kan inte upptäckas med blotta ögat (om magikern inte har ritat pentagrammet så att det ska synas). Den kan dock kännas genom färdigheten Upptäcka fara, Lintropi eller VARSEBLIVNING, eftersom den lämnar ett astralt avtryck i de magiska energierna i universum.

Ett SIGILL bryts då dess aktiveringskrav uppfylls, eller om den övervinns av ÖPPNA eller SKINGRA (ÖPPNA utlöser samtidigt besvärjelsens effekter). Ett vanligt SIGILL upphör att existera när det bryts (se dock PERMANENS). SIGILL är den mest grundläggande besvärjelsen när det gäller att skapa magiska föremål. Ett föremål kan innehålla flera SIGILL, och på så sätt aktiveras ett flertal gånger. Men man kan också lägga PERMANENS på föremålet.

19 PERMANENS (R)

Allmän
Beröring
Permanent
Ritualen används för att förändra ett SIGILL. Den kan förändra lika många grader SIGILL som den själv innehåller. Ritualen gör SIGILLet permanent. Det upphör inte att existera när det aktiveras. När ritualen utförs måste den närvarande magikern offra ett poäng PSY.

Om man lägger PERMANENS på ett föremål som innehåller ett SIGILL med en besvärjelse, blir alltså föremålet permanent magiskt. Men varje gång besvärjelsen skall aktiveras åtgår lika många PSY-poäng från aktiveraren, som besvärjelsens effektgrad.

20 NEXUS (R)

Allmän
Beröring
Permanent

Ritualen skapar ett fokus för naturens magiska flöden och gör det möjligt för föremålet att bli självförsörjande med energi utan att gå omvägen över magikerns PSY. Ett NEXUS leder in så mycket kraft i föremålet som det behöver. Det finns normalt ingen risk för att föremålet inte ska fungera på grund av energibrist.

Ritualen kräver att en magiker (vilken som helst) frivilligt offrar ett poäng PSY per grad permanent för att aktivera det. NEXUS måste ha en grad för varje besvärjelse den försörjer. Detta inkluderar SIGILL men inte PERMANENS och NEXUS.

Ett magiskt föremål kan endast innehålla ett NEXUS.

DEMONISKT INFLYTANDE

Demonologer och andra dåraktiga dödliga nedkallar ofta demoner till vår värld för sin egen vinnings skull. De tror att de genom demonen skall få tillgång till andra oanade krafter och med hjälp av dessa kunna tillskansa sig makt och rikedom.

Demonerna har en helt annan syn på saken. De tvingas från sin värld med hjälp av magi och tvingas utföra uppdrag åt varelser som besitter mindre makt än den lägsta demonträlen. Detta uppskattar de inte.

Däremot har demonerna sedan länge insett att de med hjälp av löften om makt kan manipulera de svagare varelserna. Detta görs oftast på två sätt — antingen besätter demonen varelsen, mot dess vilja eller med dess medgivande, och ger varelsen olika förmågor, eller så övertygar de dödliga varelser att ägna sina liv åt demonen, i utbyte mot gåvor och makt.

BESATTHET

Demoner som på något sätt befriats från sin fysiska manifestation kan försöka besätta en varelse eller ett föremål. Detta går till så att demonens ande söker sig in i varelsens kropp och där försöker ta kontroll över denna.

Om demonens PSY övervinner kroppens ägares PSY på Motståndstabellen har demonen lyckats besätta kroppen. Det finns också sätt att tvinga en demonande att besätta en viss kropp (med hjälp av besvärjelsen BINDA DEMON).

Om demonen misslyckas att övervinna ägarens PSY stöts demonen ut och måste försöka igen. Varje försök att besätta kostar demonen 1T6 temporära PSY-poäng, så demonens chans att lyckas minskar med antalet försök.

Att besätta ett föremål är mycket enkelt för en demon, men det är sällan en demon vill kontrollera ett sådant objekt, då dess rörlighet i stort blir kraftigt begränsad.

ATT BLI BESATT

En besatt person är inte helt under demonens kontroll, och personens egen själ finns fortfarande kvar i kroppen. Varelsen är fortfarande bunden till sin kropp, och kan kontrollera kroppen bättre än vad den inkräktande demonen kan.

Att ta direkt kontroll över kroppens handlingar är ansträngande för demonen eftersom den dels måste mota bort kroppens ägare och dels styra en kropp som är av helt andra proportioner än vad den är van vid.

Varje SR demonen ska kontrollera kroppen alldeles själv, utan inflytande av den egentlige ägaren, kostar detta demonen fem temporära PSY-poäng. För att lyckas måste demonen först lyckas övervinna ägarens PSY med sin egen på Motståndstabellen. Därefter kan ägaren försöka återta kontrollen varje SR (såvida ägaren inte gjort ett avtal med demonen, se nedan).

Effekten blir alltså ofta att demonen lyckas ta kontroll över ägarens kropp i mycket korta perioder, några SR högst, innan den är så pass psykiskt försvagad att ägaren kan ta tillbaka den omedelbara kontrollen. Om den egentliga ägaren godkänner att demonen tar över kontrollen förlorar demonen inga PSY per SR.

Demoner brukar vanligtvis inte använda denna metod, eftersom den är alldeles för ansträngande, och dessutom ger dem mycket begränsad kontroll över den kropp de befinner sig i. Demoner föredrar att försöka försvaga den besatta varelsens psykiska motstånd, så att demonen får allt mer inflytande över kroppen.

Detta brukar ske genom att demonen erbjuder ägaren vissa fördelar, i utbyte mot offergåvor i demonens namn och dylika företeelser. I och med att ägaren accepterar dessa fördelar, ökar också demonens inflytande över kroppen.

ATT FJÄTTRA DEMONEN

Det finns sätt att binda demonen i kroppen, så att den besatte kan utnyttja demonen, och begränsa dess möjlighet att kontrollera den besatte. Detta kräver kunskap i besvärjelsen BINDA DEMON. Om demonen BINDS i en kropp, kan demonologen välja ut vilka fördelar kroppen ska få, och vilka den inte ska få.

För varje effektgrad av BINDA DEMON kan demonologen välja en demonisk förmåga, en besvärjelse, en färdighet eller en grundegenskapsökning som kroppen ska få (se fördelarna nedan). Men det finns dessutom en risk att den besatte drabbas av nackdelar: om demonen övervinner den besattes PSY med sin egen på Motståndstabellen, precis efter att demonen har bundits, blir den besatte tvungen att slå 1T10 på nackdelstabellen nedan. För varje effektgrad lägger han till ett till detta tärningsresultat.

FÖRDELARNA

En demon kan ge ägaren fem sorters fördelar:

- Demoniska och magiska förmågor
- Besvärjelser
- Färdigheter
- Grundegenskapsökningar
- Undsättning i nödsituationer

Demoner är i huvudsak intresserade av att förse ägaren med fördelar som ligger i demonens anda (en elddemon skänker ägaren den magiska förmågan ELD, en krigardemon höjer kroppens STY).

För att demonen skall kunna ge en fördel krävs att den besatte godkänner detta samt att demonen frivilligt vill skänka honom fördelen. För varje fördel förlorar demonen 10 temporära PSY-poäng, som demonen återfår i normal takt. Fördelen kan dras in när som helst, något som också drar 10 av demonens temporära PSY.

Varje gång man ska aktivera en fördel krävs att ägaren av kroppen lyckas med ett normalt PSY-slag. Fördelen drar sedan temporära PSY-poäng från ägaren (se nedan).

DEMONISKA OCH MAGISKA FÖRMÅGOR

Demonen ger kroppens ägare en av de demoniska eller magiska förmågor som den själv besitter. I allmänhet ges enbart de mentala demoniska förmågorna, men även fysiska demoniska förmågor kan ges som fördelar. Effekten av dessa brukar dock leda till att den besattes form förvrids till oigenkännlighet.

Vissa demoniska förmågor (till exempel Brinnande kropp) leder också till att den besatte helt enkelt brinner upp, om han inte är immun mot eld.

De flesta förmågorna drar 1 PSY per minut från ägaren efter aktivering.

BESVÄRJELSER

Demonen ger kroppens ägare tillgång till en besvärjelse som demonen själv besitter kunskap om, med samma Skicklighetsvärde. Besvärjelsen drar PSY som vanliga besvärjelser. Om den besatte redan har besvärjelsen ökas Skicklighetsvärdet till demonens S, om detta är högre.

Notera att det är skillnad på magiska förmågor och besvärjelser. Magiska förmågor avspeglar demonens natur och ges dem automatiskt när de skapas. Besvärjelser måste demonen lära sig, precis som andra färdigheter, och i enlighet med reglerna för magi.

FÄRDIGHETER

Demonen ger kroppens ägare tillgång till en färdighet som demonen själv har, med samma FV. Varje gång ägaren använder färdigheten förlorar han temporärt en PSY-poäng. Om den besatte redan har färdigheten ökas hans FV till demonens FV, om detta är högre. Annars sker inget.

GRUNDEGENSKAPSÖKNINGAR

Demonen ger kroppens ägare en grundegenskapsökning i en grundegenskap som demonen har ett högre värde i. Ökningen är 1T6, men den besattes grundegenskap kan maximalt bli lika stor som demonens värde. FV beroende av grundegenskapen ökar också.

Varje gång den besatte vill använda denna fördel måste han offra tre temporära PSY-poäng. Ökningen i grundegenskapen varar sedan i 1T20 SR. Demonen kan skänka denna fördel till den besatte ett flertal gånger, och ge nya ökningar i samma eller andra grundegenskaper.

Gränsen är fortfarande att den besattes grundegenskap plus ökningen inte får bli större än demonens grundegenskap. Varje ökning räknas som en separat fördel, och drar var för sig tre PSY-poäng från den besatte. Demoner ger aldrig ökningar på PSY.

UNDSÄTTNING

En demon kan erbjuda den besatte undsättning i trängda situationer. Demonen kan utnyttja sina demoniska förmågor och besvärjelser för att hjälpa den besatte. I detta läge utnyttjar demonen ofta det utsatta läget att tillskansa sig makt över den besatte, genom att tvinga denne att sluta en pakt med demonen, eller på annat sätt ge den besatte nackdelar som gynnar demonen i framtiden.

NACKDELARNA

Målet för en demon med att skänka en mängd fördelar till den riktige ägaren av kroppen är att försvaga denne och leda in den besatte på en ond och destruktiv väg. Besattheten leder i slutändan antingen till demonens fullständiga kontroll över både kropp och själ. Ju fler fördelar den besatte får, desto mer demonisk blir han, och desto mer tynar hans verkliga identitet bort och ersätts av demonens vilja och livsmål.

Varje gång en besatt får en fördel måste denne slå ett slag på tabellen nedan. Till slaget läggs antalet fördelar man fått totalt.

Exempel: Faustamir har blivit besatt av en ondsint demon. Av demonen får Faustamir en fördel, en grundegenskapsökning på FYS. Faustamir slår 1T10 på tabellen och lägger till ett, eftersom han fått en fördel. Om Faustamir får ytterligare en fördel, t. ex. en besvärjelse, måste Faustamir slå ett slag till, och därtill lägga två, innan han avläser i tabellen.

GÅVOR OCH UPPDRAG

När demonen skänker fördelar till den besatte, kommer detta inte att ske utan en motprestation. Demonen kommer vanligtvis att begära en tjänst, som kan variera i storlek, och mycket beror på den besattes intresse av att få en demonisk fördel; ju större villighet den besatte visar, desto större motprestation kommer demonens att kräva.

Gåvan/uppdraget som demonen begär har vanligtvis ett enda syfte, att lura den besatte att mer och mer acceptera den demoniska naturen och dess värderingar. Dessutom kommer demonen att få lättare att dominera kroppen om dess egentlige ägare börjar hänge sig åt oheliga ritualer.

Dessa uppdrag som demonen kräver innebär att den besatte måste modifiera sina slag på tabellen för nackdelar. Uppdragen inkluderar vanligtvis demoniska riter skall utföras, med offer och andra onda inslag. En sådan kort ritual tar 1T6 minuter och ger +1 på slaget på nackdelstabellen nästa gång den används.

Andra demoniska uppdrag såsom att på order dräpa en intelligent varelse ger +2 på slaget. Värre uppdrag som ligger i demonens intresse och natur ger +3 eller mer. Alla tillägg är kumulativa; den besatte måste lägga ihop alla modifikationer från de uppdrag han utfört åt demonen.

SL avgör vilka steg som ligger över de vanliga nivåerna. Var noggrann med att markera för spelaren att det hans rollperson utför är ont och demoniskt.

NACKDELSTABELL

Effekterna i denna tabell är inte kumulativa, utom i två fall: Fördunkling och Högre makters förbannelse. Annars räknas bara den högsta effekten. Slå om ifall personen redan fått samma eller en högre nivå av nackdelen någon gång tidigare.

Exempel: Faustamir har redan fått Utseendeförändring nivå 3. Han slår sedan 1T10 och får Utseendeförändring nivå 1. Han kan inte få en lägre Utseendeförändring, och slår därför om. Han råkar då slå Utseendeförändring nivå 4. Han får denna högre Utseendeförändring, samtidigt som Utseendeförändring nivå 3 försvinner.

När demonen är i full kontroll över kroppen kan han välja att avlägsna alla eller några av nackdelarna. Den besatte kan därför tvingas överlämna sin kropp i demonens händer i en kritisk situation. Nackdelarna återkommer omedelbart när den besatte återfår sin kropp. Alla nackdelar varar tills demonen lämnar kroppen, och de kan inte "förhandlas bort" med demonen — de är oundvikliga. Utseendeförändringar är ett undantag. Om demonens planer motarbetas p.g.a. den besattes utseendeförändring kan demonen välja att dölja den.

HJÄLTAR OCH NACKDELAR

Hjältar är hårdnackade varelser som har svårt att fördunklas av demoners mörka sinnelag. För vartannat HP hjälten inkasserat totalt, får han ett poängs avdrag på Nackdelstabellen.

Nackdelar vid besatthet

1T10	Nackdel
1–4	Inget händer.
5	FÖRDUNKLING, nivå 1. Den besatte har lätt att bli deprimerad och börjar bli alltmer öppen för demonens inflytande, även om han inte har några problem med att stå emot dess förslag. Den besattes PSY räknas permanent som ett lägre när det gäller att stå emot demonens försök att ta fullständig kontroll över kroppen.
6	FÖRDUNKLING, nivå 2. Den besattes livsmål och grundläggande idéer och drifter förändras och demonens livsmål börjar få inflytande över den besattes handlande. (Exempel: en elddemon får den besatte att njuta av att se saker brinna). Det är fortfarande den besatte som dominerar sina tankar, och han har inga problem med att stå emot de onda tankarna. Den besattes PSY räknas permanent som två lägre när det gäller att stå emot demonens försök att ta fullständig kontroll över kroppen.
7	UTSEENDEFÖRÄNDRING, nivå 1. Den besattes ögonvitor blir svagt röda, hans andedräkt blir permanent mycket dålig och huden bleknar en smula. Det märks inte att den besatte är påverkad av en demon, men hans KAR sjunker med två steg.

8 MÖRK AURA, nivå 1. Den besatte utstrålar en svag aura av ondska. Djur och små barn är mycket känsliga och lägger märke till den. En skicklig magiker kan också känna den om han koncentrerar sig på detta. Den besatte kan inte komma i kontakt med djur och barn utan att skrämma dem. Vältränade stridshästar kan tvingas till lydnad med hjälp av våld.

9 FOBI MOT HELIGA PLATSER, nivå 1. Fobin är svag, och kan undertryckas med ett normalt PSY-slag.

10 FÖRDUNKLING, nivå 3. Som Fördunkling nivå 2, fast den besattes PSY räknas som tre lägre.

11 UTSEENDEFÖRÄNDRING, nivå 2. Den besattes ögonvitor blir helt röda, hyn blir i samma färgton som demonens normala hudfärg, fast något svagare. Det märks att den besatte inte är fullt normal. Hans KAR sjunker med 5.

12 MÖRK AURA, nivå 2. Som nivå 1, fast den besatte utstrålar nu en så stark aura att de flesta lägger märke till den. Barn och djur blir livrädda i den besattes närhet.

13 FOBI MOT HELIGA PLATSER, nivå 2. Fobin är stark och kan bara undertryckas med ett svårt PSY-slag. Man måste slå varje SR, och kan inte koncentrera sig på någonting annat. Om man misslyckas en gång flyr man hals över huvud från platsen.

14 FÖRDUNKLING, nivå 4. Som fördunkling, nivå 2, fast den besattes PSY räknas som fyra lägre.

15 HÖGRE MAKTERS FÖRBANNELSE, nivå 1. Den besatte drabbas av en lätt förbannelse, sänd av de högre makterna som en varning. Slå 1T6: 1 – den besatte drar till sig elementbesvärjelser, det är minst 50% chans att en fientligt inställd elementarmagiker/elementar väljer att anfalla just den besatte med sin magi; 2 – bråkstake, den besatte hamnar ständigt (25% risk) i slagsmål på värdshus och andra platser; 3 – otursförföljd, den besatte utsätts alltid för smärre olyckor, såsom fallande takplattor, falska växelpengar, hål i taket, osv...; 4 – fumlig, den besatte fumlar på både 19 och 20; 5 – närvaro, den besattes fiender känner instinktivt när han befinner sig inom tio meter; 6 – förföljd, den besatte lockar av någon anledning till sig någon form av styggelse: blodsugande fladdermöss, gamar, spindlar, ormar eller andra småkryp. Detta resultat kan man få maximalt sex gånger, men man kan inte få exakt samma förbannelse flera gånger.

16 UTSEENDEFÖRÄNDRING, nivå 3. Den besattes ögon är helt röda: även pupillerna försvinner. Han ser dock fortfarande lika bra. Hyn blir starkt missfärgad och mycket sträv. Små taggar och vårtliknande utväxter slår ut över kroppen. Naglarna blir tjocka och spetsiga. Den besatte ser demonisk ut, och hans KAR sjunker till 3.

17 SVAGHET. Den besatte blir försvagad mot vissa företeelser som stämmer överens med demonens mentalitet. Den besatte tar 1T6 per SR i skada av att vidröra någonting som har med dessa företeelser att göra. Exempelvis har en demon från Gehenna mot köld, en demon från Calibandium mot rationella böcker eller lärda män.

18 MÖRK AURA, nivå 3. Som nivå 2, fast auran gör att konversationer tystnar och folk drar sig undan. Folk runtomkring börjar associera till häxkonster, och den besatte drar demonjägarnas uppmärksamhet till sig.

19 FÖRDUNKLING, nivå 5. Som fördunkling nivå 2, fast den besattes PSY räknas som fem lägre.

20 HÖGRE MAKTERS FÖRBANNELSE, nivå 2. Den besatte drabbas av en svår förbannelse, slå 1T6: 1 – magiskt medium, den besatte får halv chans att lyckas motstå förhäxning, och ANTIMAGI fungerar på halv effektgrad (E1 blir E0); 2 — bärsärk, den besatte kan gå bärsärk precis när som helst (se Grundreglerna), varje dag går han bärsärk 1T4–1 ggr i 1T20 SR, SL bestämmer när; 3 – mycket otursförföljd, den besatte drabbas ibland av allvarliga olyckor, såsom broar som brister under honom, fallande klippblock, laviner, sjukdomar osv...; 4 – fumlig, den besatte fumlar på 19–20 och kan inte göra perfekta slag (1 räknas som vanligt); 5 – närvaro, den besattes fiender känner instinktivt exakt var den besatte befinner sig, så länge de befinner sig i samma värld; 6 – förföljd, den besatte är förföljd av en varelse sänd av de högre makterna att straffa honom, exempelvis en högre drake. Detta tärningsresultat kan man få flera gånger, men man kan inte få samma förbannelser två gånger. Förbannelserna är kumulativa med varandra och de av nivå 1.

21 UTSEENDEFÖRÄNDRING, nivå 4. Den besattes ögon lyser svagt i mörker. Han ser dock fortfarande lika bra. Huden blir skrovlig, tjock och starkt missfärgad. Huden ser sprucken och knagglig ut, med taggar och vårtor överallt. Tänderna blir svarta och spetsiga, naglarna klolika, rösten blir sträv och väsande och skrattet torrt och hånfullt. Den besatte ser inte längre mänsklig ut. Hans KAR blir 1.

22 MÖRK AURA, nivå 4. Som nivå 3, fast auran blir fysisk, och liknar en svart gloria. Det blir kallt (eller hett om det är en elddemon) i den besattes närhet.

23+ TOTAL SINNESFÖRMÖRKELSE. Demonen tar fullständig kontroll över den besattes kropp och själ.

ATT SLUTA EN PAKT

Demoners makt, kraft och styrka har alltid fascinerat de intelligenta varelserna. Somliga har sett dem som det yttersta hotet medan andra har sett dem som en väg till egen makt och framgång. Att sluta en pakt med en demon är en enkel väg att nå kortsiktiga mål. I det långa loppet visar det sig alltid vara ödesdigert.

De människor, dvärgar eller alver som slutit pakter med demoner försöker alltid på bästa sätt göra dessa till lags. Tjänaren gör detta i syfte att dra demonens uppmärksamhet till sig för att kunna förbättra sin egen position inom dennes hierarki eller öka den egna makten.

UPPMÄRKSAMMAS

Det finns två sätt att uppmärksammas av de högre demonerna (väktarna eller paschorna). Vanligast är att man nedkallar man dem med hjälp av magi och köpslår direkt med dem. Detta sätt föredras av magiker och lärda män, och täcks under demonologin.

För de som inte är magiker gäller det att utföra dåd som demonen uppskattar. Det finns alltid en möjlighet att de tungsinta demonerna låter sig imponeras så att de skänker tjänaren en gåva för att visa sin belåtenhet med de dåd som denne utfört. Demonen kan också skänka en del av sin egen makt till sin tjänare och öka dennes värdsliga kraft.

Beroende på vilken vikt det uppdrag eller självpåtagna dåd som tjänaren utför kan chansen att demonernas blickar riktas mot just denne öka.

Att bara tillbe demonerna drar aldrig till sig deras uppmärksamhet. De är inga egentliga gudar och kräver därför mer handgripliga dåd. Det är SL som i slutändan avgör om dådet varit i överensstämmande med vad demonen krävt eller om det varit av nog stor betydelse för att denne skall finna sin tjänare redo för ett ynnestbevis. Beroende på vad demonens mål är varierar de dåd som denne visar sin uppskattning för.

NEHCROM

SL kan använda följande mall som riktlinje över vad Nehcrom uppmärksammar. SL bedömer från fall till fall bedöma vad som verkar rimligt:

- Ständigt föra krig eller befinna sig i strid och tillägna Nehcrom alla sina offer.
- Skapa konflikt som mynnar ut i krig.
- Forma en stabil krigarkult som strider i demonens namn.
- Förgöra andra demoners dyrkare och förkämpar.
- Förgöra demon av annan tillhörighet än Nehcroms horder.
- Att stå som ständig segerherre i större slag.
- Att skänka hela riken till demonen.

Då detta har skett och SL har bedömt att den yttersta väktaren riktat sin uppmärksamhet mot tjänaren skall 1T20 slås. Om resultatet är 10 eller under har Nehcrom beslutat sig för att belöna tjänaren. Tjänaren skall då slå på följande tabell.

Nehcroms gåvor

1T20	Gåva
1–2	Nehcrom skänker tjänaren en del av sin kraft. Tjänaren kan tillgodoräkna sig 5 bonuspoäng som denne kan addera till valfri färdighet vid lämpligt tillfälle i kampanjen. SL avgör när detta skall ske.
3	Deloch, Nehcroms mekaniska springare materialiseras på tjänarens plan. Tjänaren får denna stridsmaskin till sin hjälp i 1T6 veckor. Därefter återvänder den mekaniska hingsten till väktaren.
4	Nehcroms demonsvärd, Själabane, materialiseras framför tjänaren. Så länge tjänaren använder svärdet "väl" får denne behålla det.
5	En demontjänare från Nehcroms innersta krets bryter genom dimensionerna och materialiserar sig framför tjänaren. Demonen utrycker Nehcroms tacksamhet över tjänarens dåd och skänker en gåva i form av en demonisk förmåga (slå ett slag på tabellen över lägre demoniska förmågor).
6	Tjänaren ges ett stort ynnestbevis, demonen låter framföra att han håller tjänaren högt. Med hjälp av kraftfull portalmagi förflyttas tjänaren till Khla för att i dess svarta vapenkammare undervisas av en demonisk vapenmästare i valfri vapenkonst. FV ökar med +3 för den utvalda vapenkonsten. I 1T6 månader stannar tjänaren i Khlas stinkande hålor men när denne återkommer till sin egen värld har ingen tid förflutit.
7	Demonen är mycket nöjd med sin tjänare. Genom kraftfull magi förflyttas tjänaren genom dimensionsbarriärerna till Nehcroms svarta palats på Khla för audiens hos härskaren. Demonen låter dennes grad och betydelse inom den egna leden öka. Denne får en demonisk förmåga (slå på tabellen för högre förmågor).
8	Brinnande huvud. Tjänarens huvud omgärdas av en evigt brinnande eld. Elden har en dolsk blåaktig ton. Vid beröring så orsakar elden 1T4 i skada. Alla som ser kultisten måste slå ett lätt PSY slag för att undvika att drabbas av skräck. Misslyckas slaget måste de som sett det brinnande huvudet slå på skräcktabellen.
9	Nehcrom skänker tjänaren en personlig betjänt av demoniskt ursprung. Varelsen ser ut som en mycket liten demonvarelse, blott en tvärhand hög. Dess grundegenskaper slås fram med 1T4. Tjänarens betjänt har 1T4 –2 demoniska förmågor. SL avgör vilka.
10	Tjänarens styrka ökar med 5 adderat till det tidigare STY värdet.
11	Ett par kraftfulla horn växer ut från tjänarens kranium. Dessa minner starkt om de som Nehcrom själv bär. Hornen gör 1T3 i skada om de nyttjas i strid.
12	Tjänarens hud hårdnar till läderartad styrka och seghet. Abs ökar med 3 till den ursprungliga absorberingsförmågan.
13	Tjänaren får ett vapen som givits 1T3 demoniska förmågor. SL avgör vilken typ av vapen.
14	Tjänarens psyke blir starkare och förmågan att härda ut ökar. +5 poäng adderas till tjänarens PSY.
15	Tjänarens händer förvandlas under svåra smärtor till ett par dödliga klor. Klorna gör 1T4+1 i skada. Alla finmotoriska färdigheter blir i och med klorna svårare att utföra. CL –2 på alla sådana göromål. Vapen kan dock hanteras normalt
16	Tjänaren skänks förmågan att se döden i vitögat. Fortsättningsvis kommer denne aldrig att behöva slå på skräcktabell. Tjänarens blick ser därför mycket härdad ut och utstrålar sjukt vansinne

17 Demonen ger tjänaren ett demoniskt namn att bära. Detta ger tjänaren en viss auktoritet bland de egna (de som tjänar demonen). Få vågar sätta sig emot denne då denne ger order om något.

18 Tjänaren skänks en amulett som ger skydd mot magi. Amuletten har Antimagi E1, Permanens E1 och Nexus E2.

19 Demonen har utsett tjänaren till att vandra vägen så som en stridande bärsärk i dennes tjänst. Tjänarens bärsärksvärde ökar med +6.

20 Tjänaren får ett förstörelsevapen att använda i demonens namn och utföra dåd i dennes tjänst med. Vapnet är Trum, Nehcroms eldslunga. Väktaren låter sin tjänare behålla detta vapen så länge det används "väl".

(Det kan i enstaka fall ske att Demonen skänker en hel kult eller sällskap sin gåva. Om det är personliga attribut så som ex demonisk förmåga, får alla kultister en demonisk förmåga medan svärd och tjänare endast materialiserar sig som ett enda objekt som tillfaller kultens ledare att vårda.)

CALIBAN

SL kan använda följande mall som riktlinje över vad Caliban uppmärksammar. SL bedömer från fall till vad som är rimligt:

- Driva varelser till vansinne i syfte att tjäna Caliban.
- Forma en stabil kult av dyrkare som bejakar vansinnet och förser demonens horder med galningar.
- Strida i demonens namn.
- Förgöra andra demoners dyrkare och förkämpar.
- Förgöra demon av annan tillhörighet än Calibans vansinniga horder.
- Att skänka hela riken till demonen.
- Korrumpera större organisation till demonens fördel. (Kungahus, militärledning, handelshus, heligt sällskap mm.)

Då detta har skett och vansinnets furste har riktat sin uppmärksamhet mot sin tjänare skall 1T20 slås. Om resultatet är 6 eller lägre har Demonen beslutat av ge sin tjänare ett ynnestbevis. Tjänaren skall då slå på följande tabell.

Calibans gåvor

1T20 Gåva

1 Caliban skänker tjänaren en del av sin kraft. Tjänarens mentala tillstånd försämras och denne får 1T4 fobier. Slå fram denna fobi på fobitabellen. Dennes PSY ökar med 4.

2–3 Väktaren skänker sin trogne tjänare en lojal betjänt i form av en bindgalen demonett. Tjänaren kan tillgodoräkna sig 5 bonus poäng som denne kan addera till valfri färdighet vid lämpligt tillfälle i kampanjen. SL avgör när detta skall ske.

4–5 Tjänaren får en liten trälåda vari en dold portal finns placerad. Ur lådan kan närhelst tjänaren vill materialisera sig 1T10 demonetter som stannar hos tjänaren i ett dygn. De är dennes slavar men de är dessutom fullkomligt vansinniga och fobiska. För varje demonett som materialiseras måste tjänaren tillfälligt offra en PSY-poäng.

6–7 Caliban väljer ut tjänaren som demonens redskap. Närhelst väktaren det vill tar denne över tjänarens kropp i 1T6 timmar. Demonen utför under den tiden sina dåd för att sedan lämna den förvirrade tjänaren varhelst dennes kropp för tillfället befinner sig.

8–9 Tjänaren får Calibans mantel i gåva från väktaren. En hopp av vansinniga och tjattrande demonetter för fram manteln och försvinner tillbaka till sin härskare genom mantelns portal.

10–11 Gholgath, vansinnets stav förs till Calibans tjänare av en galen demon. Denne återvänder till Methucalem efter att ha lyckönskat tjänaren från väktaren.

12–13 En hord av små tjattrande vansinnes demonetter materialiseras framför tjänaren. De bär fram Vansinnets horn som gåva till tjänaren att bäras i strid med Calibans fiender.

14–16 Av en händelse dyker en skabbig och galen tiggare upp och ger tjänaren en bägare, från Caliban. Detta är galenskapens bägare men det är inte alls säkert att tiggaren säger det. Han kanske på sin höjd mumlar något om att Caliban vill ge bort denna bägare.

17–18 Tjänaren förs av en kraftfull magisk besvärjelse till Methucalem och möter där demontjänaren Darubah. Denne visar tjänaren runt i fästningen. I källarhålorna tvingas tjänaren låta bränna in Calibans symbol på bröstkorgen. Demonen förser tjänaren med en demonisk förmåga (slå på tabellen för lägre demoniska förmågor).

19–20 Caliban är mycket nöjd med sin tjänare. Denne får ett besök av väktaren själv som ger denne en demonisk förmåga (slå på tabellen för högre demoniska förmågor).

BEMOTH

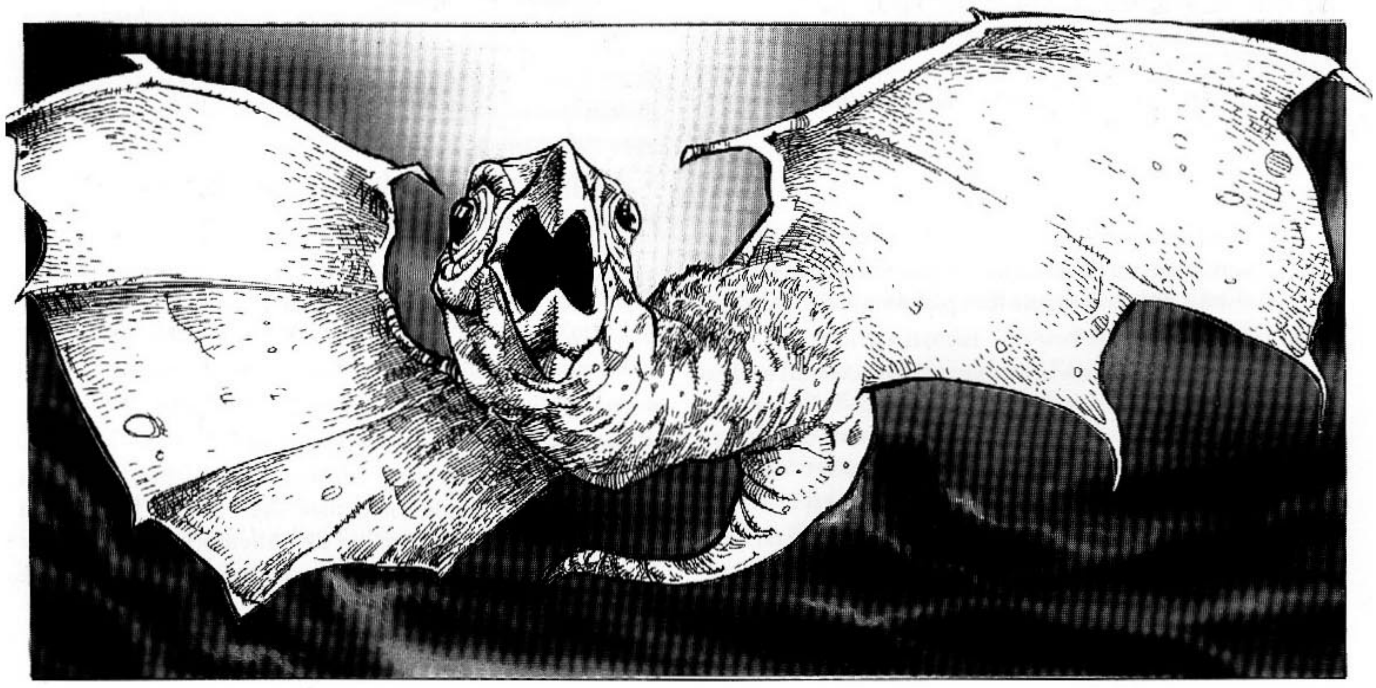
SL kan använda följande mall som riktlinje över vad Bemoth uppmärksammar:

- Att dyrka vilddjuren, bestarna och Bemoth
- Att i demonens namn föra krig mot Nehcrom eller dennes tjänare
- Forma en stabil krigarkult som strider i demonens namn.
- Förgöra andra demoners dyrkare och förkämpar.
- Förgöra demon utanför Demonicum.
- Att stå som ständig segerherre i större slag.
- Att skänka hela riken till demonen.

Då detta har skett och bestarnas furste har riktat sin uppmärksamhet mot sin tjänare skall SL slå 1T20. Om resultatet är 10 eller lägre har demonen beslutat sig för att belöna tjänaren. Då skall denne slå på följande tabell.

Bemoths gåvor

1T20	Gåva
1–2	Vilddjurets huvud. Tjänarens huvud omvandlas till ett huvud som påminner om en demons bestialiska huvud. Alla som ser tjänaren måste slå ett lätt PSY slag för att undvika att drabbas av skräck. Om slaget misslyckas måste de som sett huvudet slå på skräcktabellen.
3–4	Bemoth skänker tjänaren en personlig betjänt av demoniskt ursprung. Varelsen ser ut som en mycket liten Nerocq eller Karnack, blott en tvärhand hög. Dess grundegenskaper slås fram med 1T4. Tjänarens betjänt har 1T4 – 1 demoniska förmågor. SL avgör vilka.
5–7	Det är Bemoths önskan att dennes tjänare skall närma sig bestens form. Tjänarens STY värde ökar med 5, STO med 2, FYS med 2. KAR minskar med 4. Detta är en permanent förändring.
8	Ett par kraftfulla horn växer ut från tjänarens kranium. Dessa minner starkt om dem som Bemoth själv bär. Hornen gör 1T3+1 i skada om de nyttjas i strid.
9	Tjänaren skänks Grymkäfts mask. Demonen låter tjänaren behålla masken så länge den utför demonens befallningar
10	Tjänaren skänks Månens mask. Demonen låter tjänaren behålla masken så länge den utför demonens befallningar
11	Tjänaren skänks Snarls ansikte. Demonen låter tjänaren behålla masken så länge den utför demonens befallningar
12	Bärsärksvärdet hos tjänaren ökar med +5. Denne måste alltid slå en bärsärkskontroll vid strid.
13	Tjänaren ges av väktaren förmågan att kommunicera med vilda djur, bestar och demonväsen på deras egna språk.
14	Bemoth ger sin tjänare förfinade instinkter. Färdigheterna Lyssna, Upptäcka fara och Spåra ökar båda med +5.
15	Bemoth ger sin tjänare vilddjurets vighet. Tjänarens SMI ökar med +4. Färdigheterna Smyga, Klättra och Hoppa ökar med +5.
16	Tjänaren skänks bestens orädsla. Fortsättningsvis kommer denne aldrig att behöva slå på skräcktabellen vid konfrontation med demoner, drakar, spöken och andra skräckinjagande varelser.
17	Bemoth ger sin tjänare demonförmågan Hamnskifte. Tjänaren är begränsad till att ta formen av bestar och vilddjur. I övrigt gäller samma regler som för vanligt Hamnskifte.
18	Det är väktarens önskan att dennes tjänare skall närma sig dennes bestars kraft. Bemoth ger sin tjänare demonförmågan Blodtörst.
19	Att bli ett med omgivningen ligger i bestens natur. Bemoth ger sin tjänare förmågan att dölja sig själv för andra. Förmågan gömma sig ökar med +10. Om någon försöker finna tjänaren med hjälp av Finna dolda ting får denne –5 på sitt FV.
20	En jaktbest, en Nerocq, materialiseras på tjänarens plan. Den kommer att åtlyda tjänaren utan att tveka fram till dennes död. Om tjänaren dör återvänder Nerocqen inom 1T4 dygn till sitt ursprungsplan, Leithicor.



DEMONISK UTRUSTNING

Belgors dolk

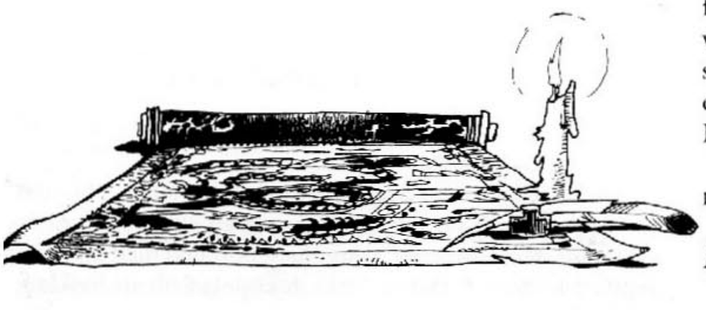
Belgors dolk är ett synnerligen mäktigt föremål. Den tillverkades av demonpaschan Belgor för mycket länge sedan, under ett av hans ondsinta infall.

Dolken har ett svart läderinlindat handtag, men själva handtaget är gjort i människoben. Det är en mycket skarp, bred klinga, som lätt kan skära genom läder och trä. Materialet i klingan är helt vanligt stål, som sedan utsatts för kraftig magi.

Om man noga iakttar klingan alldeles vid fästet, kan man se en svag inristning i grönt. Det är en demonruna. Runan är en smittobärare, och dess syfte är att skapa farsoter i människovärlden.

När dolken skadar en varelse måste denne övervinna dolkens PSY (40) med sin egen på Motståndstabellen, eller permanent förlora hälften av sin egen PSY. Dessa PSY går åt till att kasta en farsots-besvärjelse på offret. Farsoten är en smittsam pest, och dess STY är lika med antal offrade PSY. Pesten sprids dubbelt så snabbt som vanlig böldpest. Effekten på den skadade personen är omedelbar; han börjar plötsligt "svälla upp", och få enorma, svarta bölder över hela kroppen. Inom loppet av några sekunder är personen död. De smittade drabbas i normal utsträckning, och det är bara det första offret som dör på detta brutala, oerhört smärtsamma sätt.

Skada KP: 1T4+1; SP; 1T4; STY: 1; Längd: 0; Vikt: 0,5; BV: 20; Pris: — (150 000?)



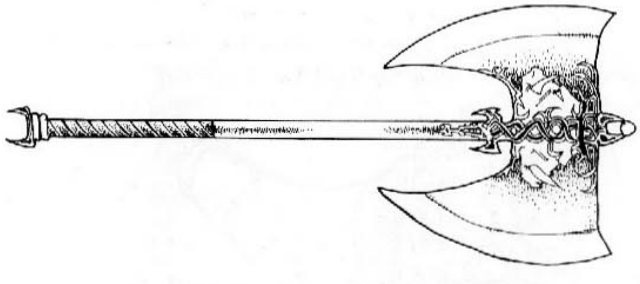
Isghuls astralkarta

Tillsammans med fyra andra bevandrade astralresenärer lät den lärde vandraren Isghul nedteckna en astral karta över de Grå hallarna. Resultatet blev den fascinerande artefakt som är känd som Isghuls astralkarta. Kartan utfördes på plats med hjälp av resenärernas magiska kunskaper och specialredskap som stulits från biblioteken och kamrarna på Libricum. Isghul lät handteckna fem exemplar, en karta för varje astral resenär.

Att betrakta kartan i vår egen värld är mestadels lönlöst. Tecknen och färgerna är förvirrande och svåra att förstå.

Väl inne i de Grå hallarna kommer kartans sinnrika konstruktion till sin rätt. Alla symboler och astraltecken verkar med ens självklara. Med hjälp av astralkartan kan resenärer ta sig fram längs de Grå hallarnas labyrinter i rask takt och de kan undvika lurande faror och hot.

Se färdigheten Kunskap om Multiversum för detaljer om hur astralkartan fungerar.



Blodtörst

Balor Dubh var en av de legendariska dvärgkrigarna som deltog i de omfattande demonkrigen för hundratals år sedan. Han lät smida en yxa som gav honom kraft att bekämpa de makter som han tvangs strida mot.

Den väldiga dubbelyxan som smiddes gavs namnet Blodtörst. I det ännu heta stålet slogs kraftfulla krigsrunor in och dess egg härdades i nyligen tappat demonblod.

Yxans magi ökar FV för Bärsärk hos dess ägare med +6 och den som bär Blodtörst måste alltid slå en kontroll för bärsärkargång innan varje strid. Yxan har också den magiska formeln BLIXT ingraverat i bladet. Den som bär yxan kan välja att den skall avge en kraftfull blixt (vilket ger 1T6 i skada att adderas till vapnets normala skada) när den träffar en motståndare. För varje attack där BLIXT används dras 1 PSY-poäng från yxans bärare.

Magin som binder ihop yxan är BLIXT E1, SIGILL E1 och PERMANENS E1.

Skada KP: 2T10+2; SP; 1T10; STY: 31; Längd: 1; Vikt: 8; BV: 25; Pris: — (250 000?)

Deloch — Nehcroms springare

Nehcroms vapensmeder, de skickligaste som någonsin funnits, lät på sin härskares order smida en mekanisk springare åt dennes tjänare. Denna springare namngavs Deloch.

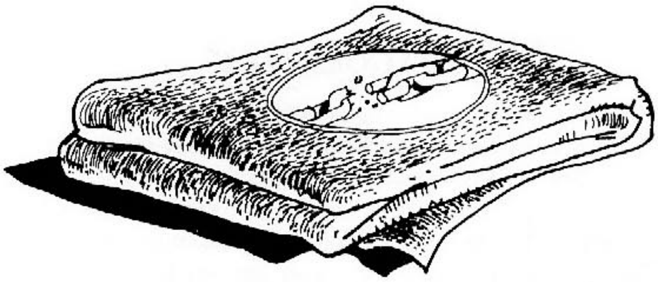
Springaren formades som en väldig stridshingst i svart stål. Innanför dess skal av hård metall arbetar horder av små demonetter med att dra i spakar, snurra vevhjul och utföra alla de mekaniska moment som krävs för att skapelsen skall röra sig framåt.

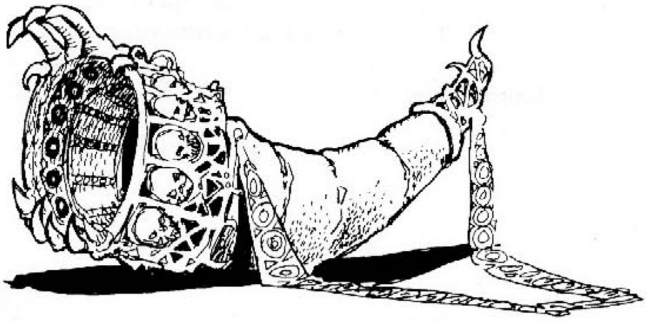
Dessa demonetter utgör springarens grundegenskaper. Den har STY 45, STO 30, SMI 16 och KP 35. Springarens metallskal kan absorbera 8 skadepoäng. Om huvudet blir avhugget dör inte Deloch utan kan fortsätta till ett eller två ben skadats eller huggits av.

GALENSKAPENS BÄGARE

Galenskapens bägare är en förgylld bägare med utsökta ornament och underliga tecken ingraverade på utsidan. Den är smidd av Methucalem skickligaste smeder och besudlad med vansinneskrafter från självaste Caliban.

Alla som dricker ur denna bägare förvandlas till vanvettiga galningar under 1T6 dygn. De tvingas under den tiden lyda alla Calibans eller dennes tjänares önskningar.





VANSINNETS HORN

Detta stridshorn är tillverkat av en fallen vansinnesdemons horn och ofta en gåva från Caliban till dennes tjänare.

En del av den döde demonens själ har låsts inuti hornet. Hornet förvandlar alla som inte kan stå emot dess kraft till lallande galningar under 1T20+5 SR.

När hornet ljuder måste alla som står inom 15 rutors avstånd slå ett svårt slag på Motståndstabellen för att stå emot demonvansinnet. Demonen som sitter fångslad i hornet har PSY 15.

JESSOPS DEMONRUSTNING

För att kunna stå emot demoners attacker i Nehcroms krig lätt Jessop skapa en demonrustning. Den gavs tre egenskaper. Magiska skyddsformler lades över rustningen men i härdningsögonblicket föll en vilsen demonett ned i härdningsbadet. Därför är rustningens absorbering olika god beroende på var slagen träffar. Detta illustreras regelmässigt genom att rustningen absorberar 1T10+6 skadepoäng. Absorbering bestäms vid varje enskild attack.

Rustningens magi gör dess bärare orädd. Demoner och andra skräckinjagande varelser kan inte få dess bärare ur balans (d.v.s. dess bärare behöver aldrig slå på skräcktabellen).

Den tredje egenskapen är att rustningen absorberar all demonisk eld.

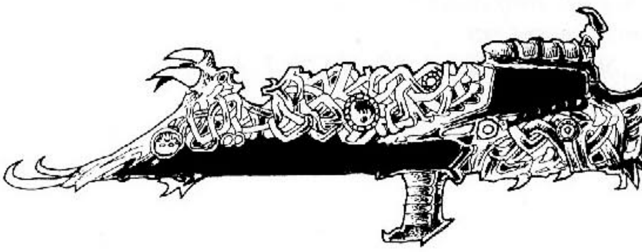
CALIBANS MANTEL

Till de trognaste och främsta av tjänarna har Caliban skapat en portal som leder till dennes rike. Portalen är dold i en mantel av finaste silke och päls. Utifrån ser den ut som en svart mantelkåpa av normal karaktär.

Över ryggen är Calibans symbol broderad i guldtrådar. Om bäraren vänder upp manteln så att fodersidan blir synlig märker betraktaren att hela insidan skimrar i de mest förunderliga färger. Det är portalens öppning som på så sätt blir synlig. Den som bär denna mantel kan när som helst gå rakt igenom denna ständiga portal och rakt ut i Calibans tronsal i Methucalem.

Manteln blir kvar i vår värld, oftast liggandes på marken eftersom den i sig själv inte har någon kraft att "stå" upp.

Manteln kan förstöras men portalöppningen måste förintas med magi om någon vill förstöra den.



TRUM — ELDSLUNGAN

Detta fruktansvärd vapen gavs till krigaren Jessop av Nehcrom som en ynnestgåva.

Trum bär inom sig en liten portal till Gehenna, eldarnas värld. Vapnets briljanta mekanik, smidd av de främsta av väktarens demonsmeder, sluter igen portalen med en lucka av demoniskt stål. Denna lucka är kopplad till ett handtag på vapnets ovansida.

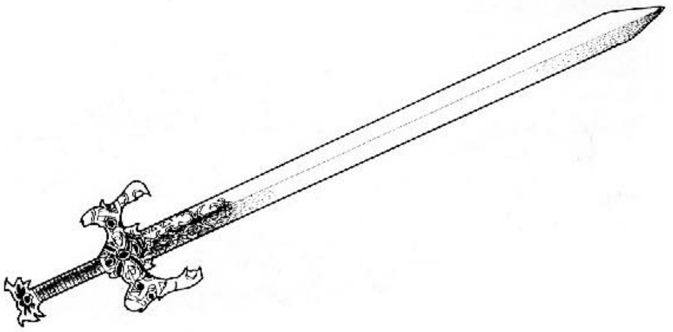
När handtaget dras emot bäraren dras luckan undan och portalen öppnas. Genom den vidöppna portalen slungas en fruktansvärd kaskad av eld ut. Eldflamman når 2T10 meter och gör 3T6 i skada. Eldflamman härjar tills luckan stängs.

Vapnets magiska funktion och dess demoniska härkomst kräver att användaren offrar en PSY poäng varje SR luckan är öppen.

Om vapnet skulle förstöras kommer portalen till Gehenna att explodera och förstöra allt levande och dött inom 2T10 meters radie i en fruktansvärd eldhärd.

SJÄLABANE

Nehcrom lät en av sina mästerliga vapensmeder smida ett mäktigt svärd att användas i strid mot de andra demonväk-

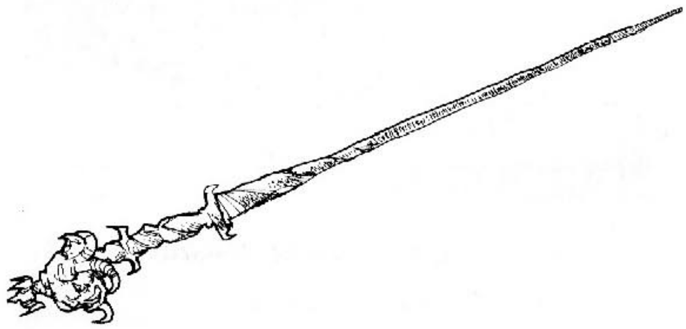


tarnas horder. Resultatet blev ett demonsvärd med kraft att tränga genom demoners pansarskinn.

Svärdet smiddes i blått stål och beseglades med uråldriga demonrunor. Dessa fungerar så att när en demon eller ett demoniskt väsen finns i svärdets närhet börjar runorna att skimra med en dov glöd.

Varje gång dess egg träffar en motståndare stjäl svärdet 3 PSY poäng från offret. Dessa PSY poäng förlorar offret permanent. Om svärdet inte får absorbera minst 6 PSY poäng var 24 timme kommer det att ta de PSY-poäng det behöver från sin ägare.

Svärdet gör 2T10 i skada och behöver inte övervinna någon demons naturliga skydd. Vanliga rustningar och sköldar absorberar svärdets skada normalt.



GHOLGATH — VANSINNETS STAV

I tidernas gryning skapade Caliban fem mäktiga artefakter, varje föremål som en manifestation av hans krafter.

En av dessa var Gholgath, vansinnets stav. Denna stav gavs kraften att förvrida friska själar till galenskap och förslava dem. Den av Calibans tjänare som bar staven kunde leda de vansinniga horderna i strid och få dem att blint utföra alla befallningar som gavs dem.

Som många mäktiga artefakter har vansinnets stav gång på gång bytt ägare. Den har dock alltid tjänat sitt ursprungliga demoniska syfte. När staven inte har någon ägare återvänder den till sin härskare i Methucalem.

Staven bär den demoniska förmågan Utstråla vansinne. För att använda förmågan måste stavbäraren övervinna offrets PSY med sin egen PSY på Motståndstabellen. Den som bär staven kan dessutom förslava alla galningar som kommer i dess närhet (30 meters radie). Om stavbäraren slår 1T20 och resultatet är 15 eller under har den vansinnige hamnat under stavens makt och måste lyda stavbäraren. Om resultatet är 16 eller över går galningen fri.

Detta får enbart försökas en gång per dag. Om offret undkommer måste stavens ägare vänta ytterligare en dag innan han försöker igen.

BEMOTHS MASKER

För att låta sin tjänare ta del av sin kraft lät bestarnas furste skapa tre masker som alla bar med sig delar av dennes förmågor.

Bärarna av dessa masker kan kontrollera bestar och befalla dem. Väktaren ger dessa masker som ynnestbevis till sina främsta tjänare. En undersåte som bär denna mask tituleras krigsherre av väktarens övriga tjänare. Genom att besegra en varelses PSY med sin egen PSY på Motståndstabellen tar bäraren av masken kontroll över varelsens tankar. Denna kontroll varar så länge ägaren bär masken eller tills han attackerar varelsen som kontrolleras.

För varje varelse som bäraren av masken försöker kontrollera måste denne offra ett PSY-poäng permanent under den tid som bäraren utövar kontroll. Mindre varelser (STO 1 eller mindre) kräver ett PSY-poäng för varje tio varelser som kontrolleras.

Högre väsen som drakar, enhörningar, vampyrer, m.m. påverkas inte alls av maskernas kraft. Varelser som har INT 3 eller lägre faller under maskernas makt om bäraren önskar detta.



Månens mask

Den första masken, månens mask, ger bäraren förmågan att kommunicera och leda alla de bestar som går på fyra ben. Ulvar, vargar, stora kattdjur och andra fyrbenta bestar följer fanatiskt bäraren av denna mask. Även Bemoths fyrbenta tjänare Nerocq och andra demonvarelser i väktarens tjänst.

Grymkäfts mask

Den andra masken, Grymkäfts mask, ger bäraren förmågan att kommunicera och leda alla de flygande eller svävande bestarna. Rovfåglar, fladdermöss, karnacker och andra monstrum följer lydigt maskbärarens minsta vink.

Snarls ansikte

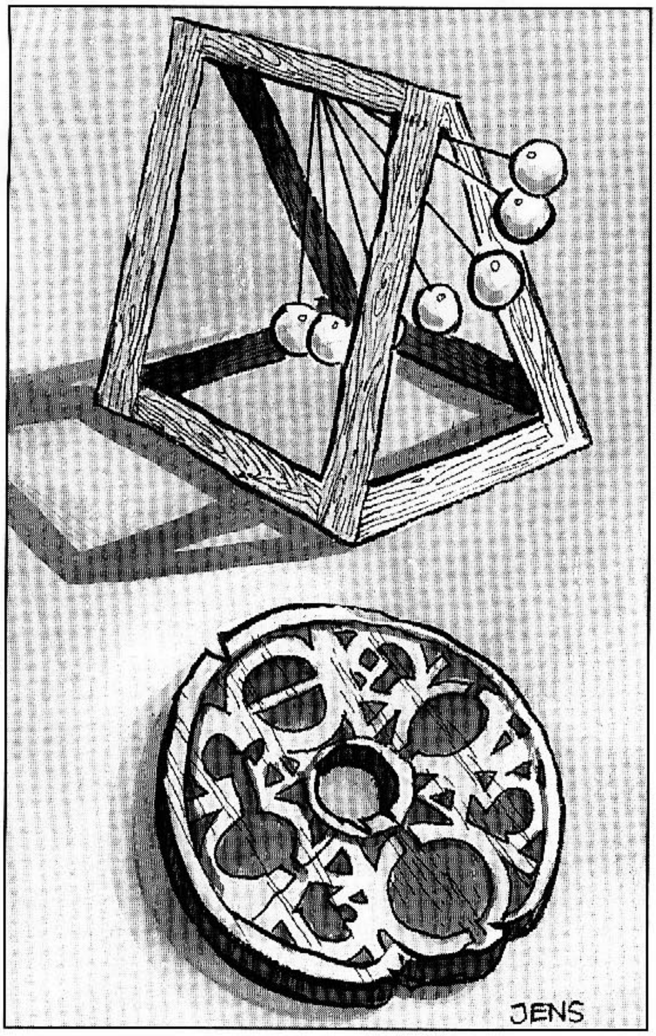
Den tredje masken, Snarls ansikte, ger bäraren förmågan att kommunicera och leda alla vämjeliga varelser så som ryggradslösa djur, insektoider och maskar. Denna mask är den mäktigaste av de tre maskerna eftersom dess makt över de lägre formerna av liv är väldigt stark.

LINTROPISK SKIVA

En lintropisk skiva ger användaren förmågan att se det som inte kan ses med våra vanliga sinnen. Astralkroppar, spår av astral natur och för ögat osynliga portaler visar sig när innehavaren tittar genom skivans mitthål. Den lintropiska skivan används ofta av demonjägare och magiker

Skivan formas ur ett solitt stycke ek och förses med de tillbörliga magiska tecknen. Sedan binds följande besvärjelser i skivan: PERMANENS E1, NEXUS E1, SE PORTAL E1, ASTRAL SPÅRNING E1 (beskrivs ej). När magikern har lagt dessa formler har skivan FV 12 i att finna astralspår.

Beroende på vilken varelse som har lämnat spåret och hur länge sedan denna passerade modifieras CL.



Fysiska faktorer	Mod
Demonett	–2
Demonträl	±0
Krigardemon	±0
Pascha	+2
Väktare	+10
Svävande/flygande	–1
Sårad/blödande	+2
Tjänare (ex. människa)	–4

Tidsfaktorer	Mod
Färskt (0–1 timmar)	+1
Dagsgammalt (1–24 timmar)	±0
Fem dygn	–1
Femton dygn	–2
Tjugo dygn	–3
Trettio dygn	–5
Fyrtio dygn	–7
Äldre	–10

LINTROPISK PENDEL

En lintropisk pendel är tillverkad av gammal ek som fogas samman till en ställning. Inga metallföremål används vid sammanfogningen. Ett lod av rent silver hängs sedan i en tunn tråd i ställningen.

Pendeln i sig själv kan tillverkas av en silversmed men det krävs att en magiker lägger en besvärjelse över pendeln. Följande komponenter måste ingå i formeln som läggs över pendelverket: SIGILL, SPÅRA, PERMANENS och NEXUS (formlerna kräver endast en effektgrad per formel).

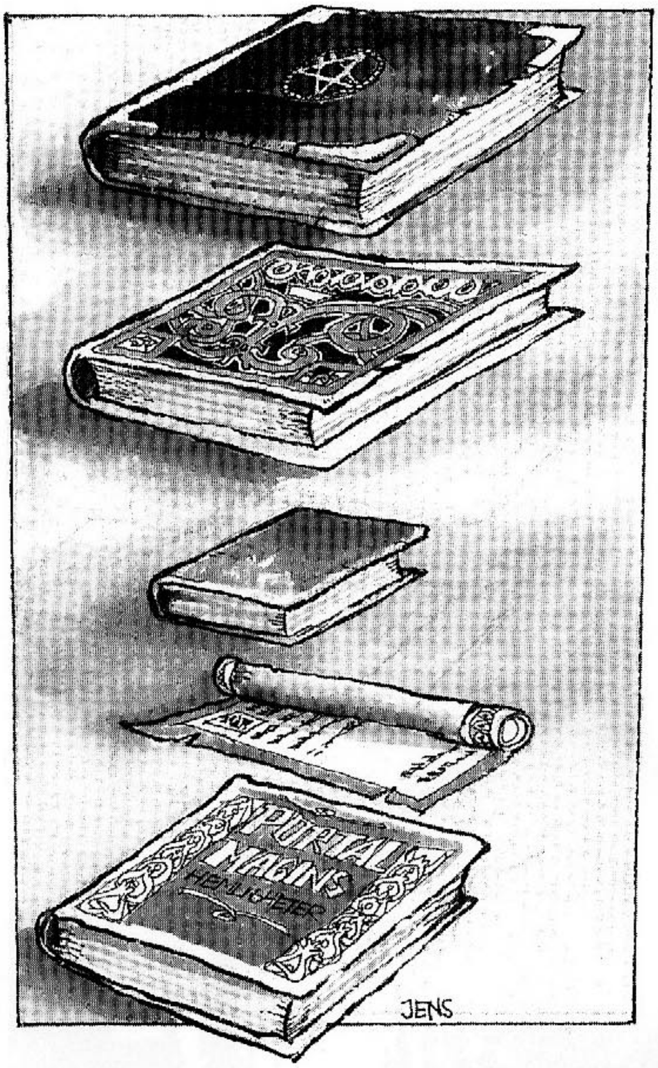
När besvärjelserna lagts har den lintropiska pendeln ett FV på 12 i att lokalisera den avsedda varelsen. För varje extra effektgrad som adderas till besvärjelsen ökar pendelns FV med 1 poäng. SL slår ett slag för var femte timme så länge pendeln nyttjas.

När pendeln har lyckats "pejla in" en varelse uppdateras informationen, dvs pendeln rör sig upp och ned beroende på varelsens närhet. Om jägaren kommer nära den avsedda varelsen (ca 20–30 meter) kommer pendeln oavsett dess FV att reagera på den (men kan ge helt felaktiga utslag, SL avgör situationen). En pendel har en sökareal på ca en mil. När pendeln känner närvaron av en varelse sträcks den i den riktning varelsen befinner sig i.

Högre demoner, halvgudar och vissa magiska varelser kan vara svåra att spåra även för pendeln. Det är upp till SL att avgöra vilka modifikationer som kan komma i fråga.

Pendeln avläses på följande vis.

Läge	Utslag
1	Inget utslag
2	Det finns en trolig varelse inom radien av ca 10 kilometer
3	Varelsen finns inom en radie av ca 3 kilometer
4	Varelsen finns inom en radie av ca 1 kilometer
5	Varelsen finns inom en radie av ca 200 meter
6	Varelsen är mycket nära, inom en radie av ca 50 meter
7	Varelsen befinner sig alldeles inpå jägaren, mellan 1–10 meter



SKRIFTER OCH BÖCKER

Det finns få kända verk om demoner, demonologi och Demonicum. De verk som har präntats har sällan mångfaldigats i stora upplagor, dels på grund av den fruktan många känner inför demoner men också på grund av att författarna har varit ovilliga att dela med sig av sin kunskap. Många av böckerna återfinns inlåsta, fastkedjade och övervakade av mäktiga skyddsformler högt uppe i magikers svarta torn eller i akademiernas igenbommade källarvalv.

Men inte ens de starkaste skyddsanordningar varar för evigt. Kungariken plundras, magikers torn förfaller och dess väktare dör. Slutligen hamnar dessa mäktiga skriftverk i orätta händer. De byter ägare för ett mål mat eller kvarlämnas i en bondes lada av hemvändande legoknektarna.

Den som får en sådan skrift i sina händer kan efter idoga studier öka sitt kunnande och förbättra sin färdighet i de förmågor som är kopplade till böckernas innehåll. Efter att dag som natt studerat dessa verk och tagit del av deras hemligheter ökar den studerandes FV i enlighet med de anvisningar som finns om respektive verk.

Här följer en kort beskrivning av några kända och mäktiga verk:

ISGHULS SVARTA BOK

Författare: Isghul Vitt

Utseende: Den tjocka bokens pärmar är av ek överdraget av svart läder, förstärkt med metallbeslag. Inga texter förekommer på framsidan, baksidan eller ryggen. Ett silverfärgat pentagram är det enda som täcker bokens framsida.

Utförande: Boken är handskriven och färglagd för hand.

Innehåll: Boken är en tung lunta, ursprungligen på 238 sidor. Fem sidor i dess mitt är bryskt utrivna och saknas alltjämt. Boken innehåller bilder av demoner, beskrivningar av dessa och deras hemvister. Multiversum och de Grå hallarna förklaras i detalj.

Antal ex: 1

Studietid: ca 30 dagar

Förbättring av FV: Kunskap om demoner +5, Kunskap om Multiversum +3, Kunskap om Demonicum +3, Lintropi +2.

DEMONOLOGI — DEN HÖGSTA SKOLAN

Författare: Okänd magiker

Utseende: Röda pärmar med guldbeslag. Magiska tecken i bladguld pryder bokens rygg och omslag

Utförande: Tryck med hjälp av träsnitt. Handkolorerade bilder och rubriker.

Innehåll: Bokens 111 sidor behandlar demonologi. Formler och fakta om demonologi blandas med bilder och beskrivningar av demoner och demonväsen. Demoniska förmågor analyseras och beskrivs.

Antal ex: 6

Studietid: 120 dagar

Förbättring av FV: Kunskap om demoner +4, Kunskap om Multiversum +1, Kunskap om Demonicum +2, Lintropi +1, Demonologi + 4.

NEHCROM — DEN RÄTTMÄTIGE HÄRSKAREN

Författare: Jessop, krigaren

Utseende: En skriftrulle på trä vals med tillhörande svart metallhylsa överdraget av blodrött läder för förvaring. Hylsan bär stärkande metallbeslag och Nehcroms symbol.

Utförande: Handskriven med naiva bilder och symboler.

Innehåll: En beskrivning av Nehcrom, dennes värld och dess demoner. Formeln "Kontakta väktare" finns utförligt beskriven i denna skrift.

Författaren, den galne krigarmunken Jessop, beskriver ur sin egen synvinkel Nehcrom som en gud att dyrka och följa. Jessop lovsjunger krigets väg och Nehcroms kall.

Antal ex: 1

Studietid: ca 60 dagar

Förbättring av FV: Kunskap om demoner (endast Nehcroms horder) +4, Kunskap om Multiversum +1, Kunskap om Demonicum (endast Nehcroms världar) +1, Lintropi endast Nehcroms horder) +1, Demonologi +1.

LINTROPISK HANDBOK

Författare: Jarnock Demonbane

Utseende: Boken är en liten skrift som lämpar sig utmärkt för att bära med sig innanför klädnaden. Dess blygsamma mörkgrå pärmar avslöjar ingenting om dess innehåll.

Utförande: Boken är handskriven och innehåller ett fåtal bilder som är tryckta med träsnitt och i efterhand kolorerade.

Innehåll: Bokens 140 lövtunna sidor behandlar jakten av främmande varelser. Allt ifrån demoner till varulvar beskrivs ingående. De viktigaste väktarna och deras tjänare beskrivs, astraljakt och demoners astralformer beskrivs. Verktyg och metoder redogörs och en enkel beskrivning av Multiversum och Demonicum avslutar boken.

Antal ex: 25 kända exemplar

Studietid: 230 dagar

Förbättring av FV: Kunskap om demoner +4, Kunskap om Multiversum +1, Kunskap om Demonicum +2, Lintropi +6.

PORTALMAGINS HEMLIGHETER

Författare: Pergarin Lod, demonolog och portalmagiker av första rangen.

Utseende: Ett pråligt utsmyckat verk med guldornament och vackra beslag.

Utförande: Handskrivna texter och träsnittsbilder i flertalet färger.

Innehåll: Bokens innehåll rör Multiversum, de Grå hallarna och portalmagins grundläggande och djupare aspekter. Demoner, andeväsen och astrala väsen behandlas och beskrivs. Formler och deras bakgrund är utförligt nedtecknade.

Antal ex: 12

Studietid: Ca 380 dagar



KAOS VÄKTARE

Den gamle magikern rätade på ryggen och uttalade med armarna uppsträckta de sista orden i den komplicerade besvärjelseritualen. Hela kammaren snurrade runt, och tid och rum virvlade genom existensen i en vansinnig kakafoni av dimensioner och portaler. Ovanför det låga stenaltaret syntes ett gult skimmer där portalen började avteckna sig. Ett ångestvrål som av tusen fördömda själar skar genom magikerns huvud, och en svart klo sträcktes genom portalen fram mot hans panna.

Allt blev tyst. Magikern kände genast att någonting i ritualen inte hade fungerat som det skulle, men han kunde inte riktigt upptäcka vad… Genom portalen från de Grå hallarna började nu ett flertal vilsna själar strömma fram, men han visste helt säkert att han lyckats med besvärjelsen, lyckats frammana något verkligt mäktigt. Han vände sig sakta om mot spegeln och lät ofrivilligt en liten blixt slå ut ur handflatan när han såg den fruktansvärda uppenbarelse han hade förvandlats till…

Äntligen.

KAOS VÄKTARE är en regel- och kampanjmodul som kretsar runt de mest fruktade och oberäkneliga av alla de fasansfulla monster som befolkar Drakar och Demoners värld — demonerna — samt allt och alla som har med dem att göra. Här finner du beskrivningar av fem olika demonklasser från Demonicum, de svävande existensplanen av demonhov som befinner sig långt utanför de skyddande dimensionsmurarna. Här finner du rollspelsregler för de nya magiskolorna demonologi och portalmagi, med över tjugo helt nya besvärjelser, de nya yrkena demonjägare, demonolog och demonkrigare, nya färdigheter, ritualer, alkemi och skyddssigill, demonisk utrustning, besatthet, böcker och mycket mera — kort sagt allt du behöver veta för att i din rollspelskampanj kunna använda demoner — Kaos väktare.

OBS! Detta är inte ett fullständigt spel. Du måste ha tillgång till DRAKAR OCH DEMONER (1991 års upplaga) för att kunna använda KAOS VÄKTARE.

ÄVENTYRSSPEL

001-1712